

# GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1230-8676 Indeks 324418

l i p i e c

**7**

**ROK 95**

Cena 2 zł 30 gr (23 000 zł)

**Gramy!**



**Lost Eden**

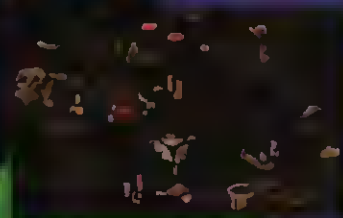
**Discworld**

**Wings of Glory**



**Do  
-sta  
wa**

**Doomowe  
przedszkole**



Siedzieliśmy  
z kumplami...



i wspominaliśmy stare,  
dobre czasy, gdy...



przywieźli piwo...



i wybuchło  
straszne zamieszanie

**Rozbicie  
JAJCA**

**3 CD ROMy CZYSTEJ ADRENALINY  
NADCHODZĄ...**

# T·H·E DAEDALUS ENCOUNTER™



W ROLI GŁÓWNEJ  
**TIA CARRERE**  
(GWIAZDA FILMU TRUE LIES™ Z A. SCHWARZENEGGEREM)

Created by

**MECHADEUS™**

Mechadeus is a trademark of Mechadeus.



DYSTRYBUCJA W POLSCE: IPS Computer Group Sp. z o.o.

02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.

Tel. 642 27 66 lub 642 27 68. Fax 642 27 69

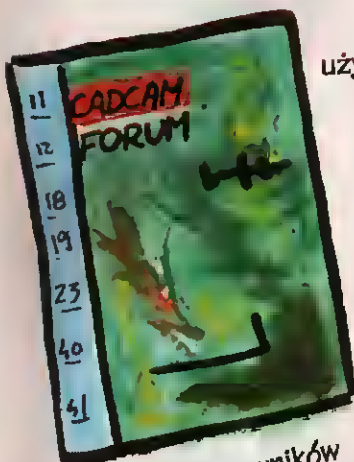


CC'95

The MECHADEUS trademark is a trademark of Mega Interactive Entertainment, Inc.  
Logo is a trademark of Mega Interactive Entertainment, Inc.

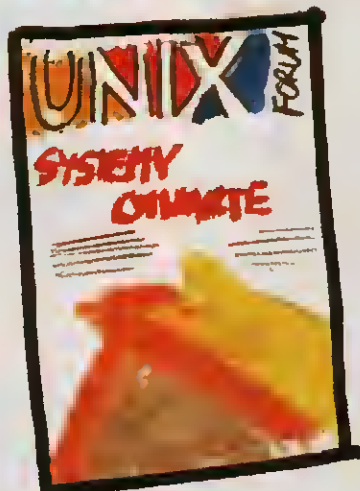


# NAJWIĘKSZE W POLSCE WYDAWNICTWO PRASY TECHNICZNEJ



Pismo użytkowników  
systemów CAD/CAM

Magazyn  
dla  
użytkowników  
systemów  
UNIX

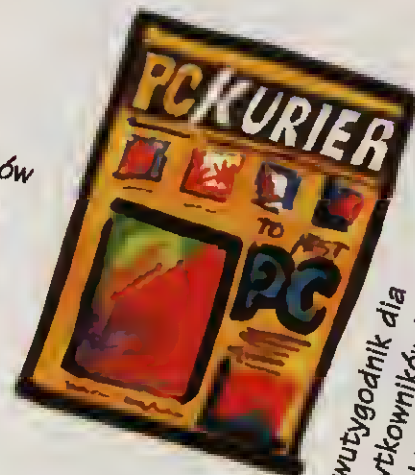


Magazyn  
komputerowy

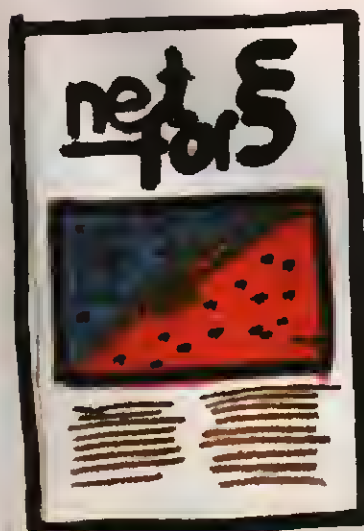


Miesięcznik  
fanów  
komputera  
Amiga

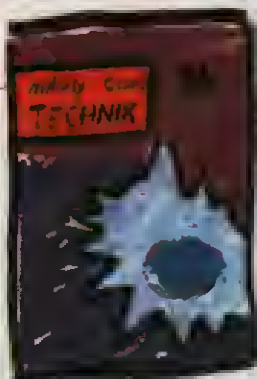
Miesięcznik  
elektronicznych szulerów



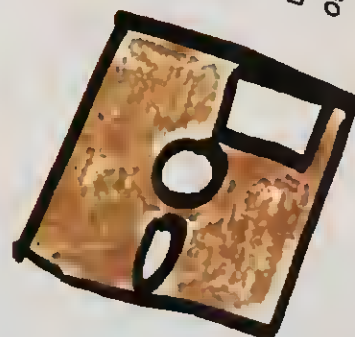
Dwutygodnik dla  
użytkowników komputerów  
osobistych



Magazyn dla użytkowników  
sieci komputerowych



Magazyn  
popularnonaukowy



## LUPUS

ul. Stępińska 22/30  
00-739 Warszawa  
tel. (22) 415121, 410031 w. 128  
fax (22) 410374

## Ciepło, coraz cieplej

Środek lata to pora, kiedy komputery Amiga wykazują swoją wyższość nad wszelkimi klonami w kolorze niebieskim. No, może nie wszelkimi, a tymi, których producent nie wyposażył w radiator, wiatraczek, basen z trampoliną i lodówkę z napojami chłodzącymi. W zeszłym roku o tej porze (było 40 stopni w cieniu) redakcyjny DX2/66 padł złożony tajemniczą chorobą. Po półgodzinie od włączenia zasilania zawieszał się na amen i trzeba go było wyłączać na jakiś kwadrans. Potem cykl zaczynał się od nowa. Po zdjęciu obudowy i bliższym przyjrzeniu się procesorowi stwierdzono brak nie tylko wiatraczka, ale nawet radiatora. Dzięki Bogu, Intel zaopatrzył swój układ w bezpiecznik termiczny, który po przekroczeniu temperatury krytycznej po prostu go wyłączał. Przez najbliższy tydzień komputer „w negliżu” chłodzony był wentylatorem pokojowym.

A będzie jeszcze gorzej. Co prawda ostatnio coraz popularniejsze są procesory o zmniejszonym poborze mocy, a co za tym idzie – wydzielające (raczej wydajające) mniej ciepła, ale częstotliwość taktowania idzie w górę jak szalona i stumegahercowe komputery coraz częściej trafiają w nasze ręce. Wygląda na to, że znajdzie się dla nich jakaś praca. Gry wymagające 486 DX4/100 albo nawet Pentium trzeba już liczyć, używając obu rąk – ostatnio pojawiła się wersja Descenta z grafiką SVGA oraz gra Terminal Velocity, która za jedyne 30 USD oferuje także grafikę i tekstury o wysokiej rozdzielczości. Przewiduję zwiększone zapotrzebowanie na klimatyzatory. Jedyne 3000 złotych sztuka. Chyba że ktoś skonstruuje kartę do peceta, zawierającą układ chłodzący. Albo wreszcie powstanie karta graficzna specjalnie do gier, czyli wykonująca sprzętowo rozmaite cieniowania, teksturowania, renderingi i Bóg wie, co jeszcze. A wtedy gra klasy Wing Commander III pójdzie ze wszystkimi detalami na byle 486..

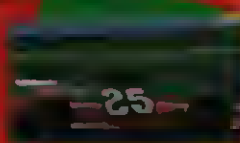
**Wojciech Setlak**

*PS Wszystkich zainteresowanych serdecznie przepraszamy za to, że Gambler jest najtańszym pismem na rynku. Niestety, nie obiecujemy poprawy.*

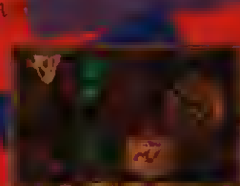
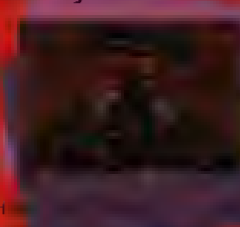
**Redakcja**

### OPISY

exTerminator



of Glory ..... str.  
Bujalski



Time Park ..... str.  
Jacek Ilczuk



Guns! Guns! Guns! ..... str. 2  
Wojciech Setlak  
Pracownik  
Aleksander

### PU

### TEMAT NUMERU

Redakcyjne Przedzikoł  
Redaktor & Alex  
VARIA tkowo  
Konferencja  
De... .. str.  
S... .. str. 53

### LISTY DO REDAKCJI

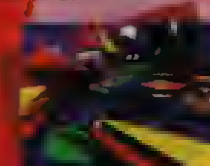
Redakcji .. str.

### RECENZJE

magier Ligi Polskiej .. str.  
Alex, exTerminator



P... .. str.  
Gawron





**Tips & Tricks**  
**str. 33**

**Druk**  
**Zakłady Graficzne**  
**Sp. z o.o.**  
**64-920 Piła**  
**ul. Okrzei 5**

<b>Program</b>	<b>Artykuł .....</b>	<b>Strona</b>
1830	1830	str 63
Akty	Prawie okragla	26
Allegory	Nadeslano	66
Amiga	News	73
Ankieta	News	73
Architektura II	News	74
Codex Conqueror	News	72
Doom	Doomowe Przedszkole	47
Doom	Doomowe Przedszkole	47
Doom	News	72
Doom	Doomowe Przedszkole	50
Doom	News	73
Doom	News	6
Doom	Doomowe Przedszkole	48
Doom	Doomowe Przedszkole	48
Doom	Bohaterowie z piekla rodem	71
Doom	News	72
Doom	FPSN Baseball Tonight	61
Doom	News	72
Doom	Guns! Guns! Guns!	22
Doom	News	74
Doom	Guns! Guns! Guns!	22
Doom	Flight Simulator 5	58
Doom	Flying Tigers	62
Doom	Nadeslano	66
Doom	Doomowe Przedszkole	49
Doom	Bohaterowie z piekla rodem	71
Doom	High Seas Trader	14
Doom	Inordinate Desire	60
Doom	Nadeslano	66
Doom	Invincible Fighter	53
Doom	Nadeslano	66
Doom	Nadeslano	66
Doom	Kingpin	60
Doom	Nadeslano	66
Doom	News	72
Doom	News	72
Doom	News	73
Doom	Lost Eden	64
Doom	News	72
Doom	Manager Ligi Polskiej	56
Doom	Nadeslano	66
Doom	Narciar Racing	8
Doom	News	73
Doom	News	73
Doom	Psycho Pinball	57
Doom	News	72
Doom	Doomowe Przedszkole	50
Doom	Doomowe Przedszkole	51
Doom	Bohaterowie z piekla rodem	71
Doom	Bohaterowie z piekla rodem	71
Doom	Super League Manager	59
Doom	Super Street Fighter 2 Turbo	62
Doom	SuperKarts	65
Doom	Terminal Velocity	64
Doom	Theme Park	18
Doom	Tower Assault	30
Doom	News	72
Doom	Transport Tycoon World Editor	66
Doom	News	74
Doom	News	73
Doom	News	72
Doom	Wings of Glory	10
Doom	Doomowe Przedszkole	51
Doom	News	73
Doom	X-COM: Terror from the Deep	28
Doom	News	74

# ŚWIAT DYSKU

Pratchett stworzył nowy styl uprawiania literatury fantasy, styl jakże różny od głupawych powieści Howarda czy naiwnych bajeczek autorstwa Norton, Wagnera, Moorcocka et consortes. Nie czas tu i miejsce, aby dokładnie omawiać powieści Pratchetta. Kto zechce bliżej poznać Świat Dysku, tego zapraszam do lektury – ukazały się polskie tłumaczenia dwóch „discworldowych” powieści angielskiego pisarza

Discworld to świat magiczny. Płaska ziemia niesłona jest na grzbiecie czterech ogromnych słoni, te z kolei stoją na skorupie jeszcze większego żółwia. Rasy mieszkające w tym świecie potrafią korzystać z magii (z istotnymi ograniczeniami), ale istnieje tam też pewien rodzaj magicznej techniki, np.



aparatu fotograficznego – to domek gнома będącego bardzo uzdolnionym malarzem, a zdjęcia są po prostu jego obrazami.

Zarówno Pratchett, jak i twórcy scenariusza gry nie starali się sztucznie archaizować języka.

Mowa, którą posługują się mieszkańcy Świata Dysku, mogłaby powodzeniem być naszą. Sporo tam dowcipnych dialogów (i w grze, i książce), trochę czarnego humoru, trochę neologizmów.

Głównym bohaterem

o sile bestii, a władca jakos nie reaguje, uważając wszystko za bajdę. Arcymag Niewidzialnego Uniwersytetu postanawia wy-



szty absolutnie Niewid-

na bój ze smokiem jednego z czarodziejów łatwo się domyślić, że będzie nim pechowiec – Rincewind, który zresztą wcale się do tego zadania nie pali.

Discworld powie gra



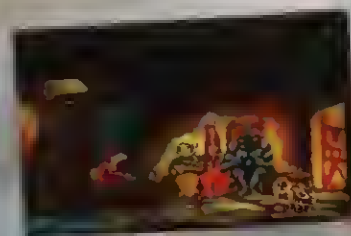
wersytetu, czarodziej (a raczej namiastka czarodzieja) Rincewind. Rincewind zna tylko jedno zaklęcie, ale za to o tak strasznej mocy, iż wypowiedzenie go mogłoby zniszczyć świat. W dodatku nikt nie wie, jaka jest treść i siła owego czaru. Rincewinda poznajemy w chwili (mowa o grze), kiedy miasto Ankh-Morpork zostaje nawiedzone przez straszego, zięjącego ogniem smoka. Mieszkańcy grodu giną na ulicach, opowiadają sobie przerażające historie

przygodową, zrealizowaną w technice cartoonowej (znaczy się, że grafika jak z dobranocki). Bardzo dużo tam rozmów, jak to zresztą powinno być w szanującej się przygodówce i nie radzę siadać do gry osobom nie znającym dobrze angielskiego. Oczywiście, słabo znając „lengłyż” też da się grę ukończyć, ale bezpowrotnie traci się



atmosferę, którą przesączony jest Discworld.

Niestety, i to jest moje główne zastrzeżenie, wszystkie rozmowy są sterowane przez program, a nie przez gracza. Oznacza to, że nie mamy do wyboru kilku czy kilkunastu kwestii i w zależności od tego, którą wypowiemy, usłyszymy co innego od naszych rozmówców. Takie podejście do scenariusza po prostu nie pozwala graczowi na „prowadzenie śled-



stwa”, wypytывanie konkretnych osób o konkretne sprawy i tak dalej (jak np. w Ultimie, KGB i wielu innych). Powoduje to, iż cała zabawa staje się statyczna, a gracz pozbawiony jest możliwości podejmowania decyzji. Drugą fatalną wadą Discworldu jest powtarzanie się scen. A więc na przykład. idziemy do kucharza, zagadujemy do niego, dostajemy patelnię w łeb, odchodzimy z tą a-



twiać inne pilne sprawy, wracamy i historia się powtarza, znowu łeb

**CYKL KSIĄŻEK TERRY'EGO PRATCHETTA O ŚWIECIE DYSKU (W ORYGINALE DISCWORD) ZDOBYŁ SOBIE NA ZACHODZIE, A OSTATNIO I W POLSCE, ZASŁUŻONĄ SŁAWĘ.**





i pa-  
telnia. Co prawda, Rin-  
cewind może wybrać pomiędzy  
kilkoma kwestiami (przywitanie,  
sarkazm, zdenerwowanie, pyta-  
nie o konkretną rzecz w momen-  
cie pojawienia się nowej ikon-  
ki), ale to jednak rozwiązanie  
jedynie połowiczne.

Przyznam, że właśnie powta-  
rzanie dialogów, scen, sytuacji  
jest tym, co odstręcza mnie od  
wielu gier przygodowych. Nie  
twierdę, iż powinny być one  
śmiertelnie serio, ale przecież  
nawet przy pisaniu scenariuszy  
trzeba się wykazać minimalną  
inteligencją. Może zresztą i nie  
o inteligencję tu chodzi a o fakt,  
iż firma Psygnosis chciała sobie  
ułatwić robotę i całą sprawę

wszelkich dostępnych opcji.  
Atutem są również błyskotliwe  
dialogi oraz zabawne animacje.

W związku z tym wydaje mi  
się, iż Discworld nie wytrzyma  
konkurencji z innymi grami przy-  
godowymi. Oczywiście sprzeda  
się dobrze, w końcu program  
firmuje swoim nazwiskiem sam  
Terry Pratchett, ale do historii  
raczej nie przejdzie.

A



i zagląda do szafy. Wyjmuje z  
niej mieszek, a potem próbuje  
obudzić śpiący na szafie kufer.  
Niestety, nie może sięgnąć na  
odpowiednią wysokość. Schodzi  
więc ze swego poddasza do  
głównego holu. W ciemnym po-  
mieszczeniu (closet) znajduje  
miotłę (broom)



kiem pomoże mu otworzyć  
bramę (wcześniej nie chciał  
tego zrobić). Rincewind po-  
winien jeszcze zapakować do  
kuferka żabę (pojawi się po  
wywołaniu deszczu przez  
młodego czarodzieja) i już  
może wkroczyć do miasta.  
Od tego momentu zaczy-  
na się prawdziwa Przygo-  
da.

#### exTerminator

##### Dystrybucja w Polsce

1. ...  
2. ...  
3. ...  
4. ...  
5. ...  
6. ...  
7. ...  
8. ...  
9. ...  
10. ...

#### DISCWORLD

Psygnosis 1995  
Przygodowa  
PC CD-ROM

Grafika		85%
Dźwięk		85%
Grywalność		60%
Pomysł		50%
Ogółem		70%



złatwić ta-  
nim kosztem. Bo przecież o wie-  
le trudniej stworzyć świat, który  
cały czas żyje i zmienia się niż  
taki, przypominający książeczkę  
z obrazkami. Wracamy na stro-  
nę obok i widzimy to, co wi-  
dzieliśmy przedtem i czytamy to,  
co czytaliśmy przedtem.

Oczywiście oprócz wad (po-  
ważnych, powiedzmy sobie  
szczerze), Discworld ma też kil-  
ka zalet. Tak jak wspominałem  
- sympatyczna grafika, dalek  
całkiem niezły dźwięk i, co bar-  
dzo ważne, prosty i jasny inter-  
fejs użytkownika, umożliwiający  
banalnie łatwe korzystanie z

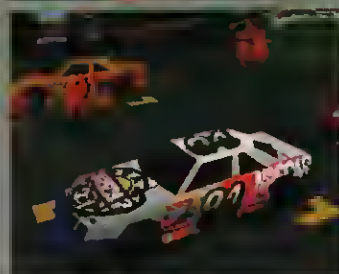


teraz króciut-  
ko, jak poradzić sobie z pierw-  
szymi przygodami:

Rincewinda budzi głośnie stu-  
kanie do drzwi. Wstaje ziewając

co trudnawe.  
Ale w końcu, po co w kufrze  
banan? Małpa zasilona bana-  
nem pomknie po książkę i już  
można wrócić do Arcymaga,  
aby ten wyjaśnił znaczenie ta-  
jemnych symboli. Teraz Rin-  
cewind może opuścić Univer-  
sytet (przedtem jeszcze powi-  
nien pogadać ze starymi cza-  
rodziejami, kucharzem i fa-  
cetem w bibliotece), a czeladnik  
siedzący na ławce przed budyn-





Fakt, że dana gra do pełni szczęścia wymaga 486 DX2\*66 MHz z 8 MB RAM, nikogo już nie bulwersuje. Takie jest obecne sprzętowe minimum. Po prostu, współczesne gry wymagają odpowiedniego sprzętu, aby zaspo-



## NASCAR RACING

Virgin 1994  
Symulacyjna  
PC

Grafika		95%
Dźwięk		85%
Grywalność		90%
Pomysł		80%
Ogółem		95%

koić rosnące apetyty graczy. Pa-  
tacie zachwyty nad takimi  
mputerowymi wyścigami samo-  
chodowymi, jak np. RAC Rally czy  
Car and Driver? Jak bardzo za-  
chwycono się grafiką czy reali-  
zmem jazdy! Otóż, powstała gra,  
która moim zdaniem pobija wszy-  
stkie pozostałe w tej tematyce. To  
właśnie Nascar kacing.

Wyścigi samochodowe mają  
swoich wielbicieli na całym świe-  
cie. Jednych bardziej pasjonują  
wyścigi bolidów Formuły 1, inni  
wolą oglądać wyścigi, w których  
udział biorą samochody ogólnie  
dostępne (przynajmniej teoretycz-  
nie). Rajd Nascar jest właśnie dla  
tych drugich, a jego ojczyzną są  
oczywiście Stany Zjednoczone.  
Młodzi pasjonaci szykują swoje  
samochody i biorą udział w kolej-  
nych wyścigach, aby zakwalifiko-  
wać się do najbardziej prestiżo-  
wego (i najlepiej płatnego). Po-  
pularność tych rajdów zaowocowa-  
ła powstaniem filmów z udziałem  
znanych aktorów (np. Tom  
Cruise w Day of Thunder). Dzięki  
grze Nascar Racing każdy z Was  
może sprawdzić się w roli kierowcy  
wyścigowego na dziewięciu  
najbardziej znanych torach wyścig-  
owych...

## Rumaki

Możesz uśiąść za kierownicą  
Ford, Chevroleta lub Pontiac.  
Jest to praktycznie bez różnicy.  
Samochody te niewiele się różnią  
na zewnątrz i wcale – wyglądem  
kabin.

Na desce rozdzielczej znajdują  
się najważniejsze liczniki: prędko-  
ściomierz, obrotomierz, poziom  
paliwa, temperatury oleju  
oraz ciśnienia wody i...  
Podobnie jak w prawdziwym sa-  
mochodzie, musisz zwracać  
baczność uwagę na wskazania lic-  
ników. Nie przekraczaj 8000 obro-  
tów/min, bo zatrzęsiesz silnik. Rów-  
nież znaczne podwyższenie tem-  
peratury oleju (do ponad 200°C)  
może go zniszczyć. Gdy silnik ma  
tendencję do przegrzewania się,  
możesz podwyższyć kąt tylnego  
spoilera. Aby nie dopuścić do zbyt  
wysokich wartości ciśnienia ole-  
ju i wody, musisz unikać przeciążania  
silnika (np. przez nadmierne obroty).  
Bardzo przydatne w czasie  
jazdy, podobnie jak w rzeczywisto-

wości, jest lusterko wsteczne.  
Nie pokuszono się o odwzorowa-  
nie takiej cechy lusterka jak po-  
większenie, natomiast idealnie  
wskazuje ono lokalizację pojazdu  
przeciwnika za Tobą oraz z której  
strony będzie wyprzedził.

## Stajnia

Tutaj możesz nieco podraszo-  
wać swojego rumaka. Nie prze-  
przed rozpoczęciem wyścigu prze-  
jeżdżasz każdą trasę, aby móc  
każdą trasę przejechać przed  
aby właściwie dostosować do niej  
swoją maszynę (nie można na  
tym samym ustawieniu osiągnąć  
takich samych efektów na każdej  
z tras). Możesz to osiągnąć po-  
przez zmianę parametrów tech-  
nicznych. Ciśnienie w kołach  
wpływa na temperaturę opon,  
czyli na przyczepność do drogi.  
Im większe ciśnienie w oponach,  
tym bardziej rośnie przyczepność,  
ale i temperatura powierzchni  
opon. Na żywotność opon wpły-  
wa także ich zbieżność. Właściwe  
jej ustawienie dla danej trasy  
musisz ustalić doświadczalnie.  
przyczepność do drogi i  
również spoiler: przedni  
Podnoszenie przedniego  
łatwość kierowania  
a tylnego – wchodzenie  
ty. Jednak podniesienie tylnego  
zmniejsza prędkość samochodu  
Właściwe rozmieszczenie ciężaru



Wchodzenie  
w lewy łuk  
Najważnym czynnikiem wpły-  
wającym na panowanie nad sa-  
mocho-tem są stabilizatory. Im  
bardziej stabilizatory, tym kierowanie autem  
jest trudniejsze, ale łatwiej  
wchodzić w zakręty. Pro-  
jektowanie trasy również należy do-  
stosować do rodzaju trasy. Na  
pro-tych odcinkach pro-



również wpływa na warunki ja-  
zdy, np. jeśli na danej trasie prze-  
ważają zakręty w lewo, przesunię-  
cie ciężaru nieco w lewo, aby zró-  
wnoważyć siłę odrodkową, nato-  
miast w łukach w prawo, ciężar

**PRZESTRZEŃ WYPEŁNIŁ  
SPOJRZAŁ NA DESKĘ**





opisane powyżej zmiany parametrów technicznych, ale również dzięki samodzielnej decyzji co do wyglądu oraz kolorystyki pojazdu i drużyny. Samochód możesz pomalować w zupełnie dowolny sposób, a także skorzystać z gotowych rysunków. Jest to możliwe, dzięki korzystaniu z bardzo prostego w obsłudze edytora graficznego. Zawarte są w nim gotowe wzorce tekstur, którymi możesz (ale nie musisz) pokryć swój samochód. Ale edytor ten jest dołączony jako osobny program i musisz opuścić grę, aby z niego skorzystać.

### Wyścigi

Masz tutaj do dyspozycji całą gamę możliwości ścigania się na wybranym uprzednio torze. Może to być pojedynczy wyścig lub całe mistrzostwa. Możesz ścigać się z komputerowymi przeciwnikami lub żywym rywalem (przez „kabelkę”)

Technika jazdy zależy od trasy, na której ma się odbyć wyścig. W głównej mierze to, czy będziesz pierwszy, zależy od ustawienia parametrów technicznych Twojego samochodu. Poza tym, musisz się starać prowadzić auto w pobliżu narysowanej na torze białej linii i oczywiście umieć wcho-

dzić w zakręty. Wbrew pozorom, nie jest to łatwa sprawa. Trzymaj się zewnętrznej części prostej przed zakrętem i krótko przed jego początkiem zacznij skręcać w stronę wspomnianej białej linii.

### Nascar Racing

Jest bardzo starannie wykonaną grą, z gatunku torowych „symu-



latorów” samochodowych. Doskonale odwzorowanie szczegółów graficznych i wspaniałe efekty dźwiękowe dodają grze niesamowitego uroku, pod tym względem mogą ją porównać chyba tylko (wybaczyć skojarzenie) z najnowszym symulatorem lotu – US Navy Fighters. Zachwyca także nie spotykany dotąd w tego typu grach realizm jazdy, z możliwością zmiany niemalże wszystkich parametrów. W chwili obecnej nie ma lepszego symula-



tora sportowego samochodu i mogą go z czystym sumieniem polecić każdemu prawdziwemu mężczyźnie (miłośnikowi motoryzacji) i każdej prawdziwej kobiecie (miłośniczce prawdziwych mężczyzn).

**Darek Bujalski**

*Wymagania sprzętowe: 386 DX 33 MHz, 4 MB RAM i 15 MB miejsca na twardzielu. Dla rozdzielczości SVGA (tylko w wersji CD-ROM) – 486 DX2 66 MHz (ruszy na słabszym 486, ale ze zredukowaną grafiką).*

#### Dystrybuje w Polsce:

IPS Computer Group  
02-916 Warszawa  
ul. Okrężna 3  
tel. 642-27-66, 642-27-68  
fax 642-27-69



# NASCAR RACING

NIE RYK SILNIKÓW. NA DANY ZNAK WCISNĄŁ PEDAL GAZU. RUSZYŁ! SZYBKO  
ROZDZIELCZĄ SWOJEGO DX2, JEGO PRĘDKOŚĆ WYNOŚIŁA 66 MHZ...

# WINGS OF GLORY

ZROBILIŚMY TĘ GRĘ, PONIEWAŻ JAKO DZIECKO FASCYNOWAŁEM SIĘ ERĄ I WOJNY ŚWIATO-

WEL. JEJ LOTNICTWEM I PILOTAMI - WARREN SPECTOR, PRODUCENT GRY WINGS OF GLORY.

Gier symulujących działanie lotnictwa (i samoloty) w I wojnie światowej nie powstało zbyt dużo. Dziwi to nieco, gdyż moim zdaniem nie ma nic bardziej pasjonującego niż samodzielne odnalezienie wroga (bez korzystania z elektronicznych gadżetów), wzięcie go na cel i rozwalenie na drobne kawałki. Natomiast współczesne samoloty pozostawiają to wszystko komputerom. Najczęściej zestrzeliwujemy wroga będąc kilka, kilkanaście lub nawet kilkadziesiąt kilometrów od niego. Kiedyś pilot myśliwski był jakby rycerzem podniebnych przestworzy, teraz jest raczej końcówką terminala komputerowego i od niego samego coraz mniej zależy...

W nr. 4/95 Gamblera znajdziecie opis gry Dawn Patrol, która - poza wspaniałą grafiką i niewątpliwymi walorami edukacyjnymi - nie była wielką rewelacją. Miała nawet kilka istotnych wad, znacznie obniżających poziom grywalności. Natomiast Wings of Glory, przy równie pięknej grafice, jest pozbawiona wad swojej poprzedniczki.

Inspiracją przy tworzeniu Wings of Glory była seria filmów o lotnikach I wojny światowej: The Blue Max, Hell's Angels, Wings. Autorzy gry skorzystali również ze swoich doświadczeń z grami Strike Commander i Pacific Strike oraz z gotowych rozwiązań zastosowanych w tych programach. Powstał więc,

moim zdaniem, najlepszy symulator lotniczy, jaki do tej pory wyprodukowała firma Origin.

Układ gry i jej opcji jest bardzo podobny do wcześniejszych produkcji Origin, więc żaden miłośnik symulacji lotniczych tej firmy nie będzie miał problemów z obsługą programu. W grze występuje także charakterystyczny już dla Origin „film” przed biegiem akcji. Mii dziesięć nymi miłymi, więc z rąkami po pasach...

temu można pełnić rolę z postacią bohatera or-

## Akcja gry

rozpoczyna się w 1917 będąc się rozpisywał na historii lotnictwa z czasów I wojny światowej, a ciekawość odesyłam do opisu gry Knights of the Sky w nr. 0/93 Gamblera, albo do odpowiedniej literatury (np. Encyklopedia Lotnictwa pod redakcją Witalisa Butry-

ma, Wydawnictwo Gemini Poland Ltd. 1993, Bielsko-Biala).

Po wpisaniu się do akt, stajesz przed swoim przelozonym i dowiadujesz się o celach pierwszej misji. Na początek jest to patrol i szansa na zestrzelenie

pierwszego samolotu. Stajesz przelozony i kawczyliwanbomi. W grze występuje także charakterystyczny już dla Origin „film” przed biegiem akcji. Mii dziesięć nymi miłymi, więc z rąkami po pasach...

## Lecimy

typ samolotu. W grze występuje także charakterystyczny już dla Origin „film” przed biegiem akcji. Mii dziesięć nymi miłymi, więc z rąkami po pasach...

wznoszenia. W grze występuje także charakterystyczny już dla Origin „film” przed biegiem akcji. Mii dziesięć nymi miłymi, więc z rąkami po pasach...

W celu ułatwienia startu, dla graczy wyżej ceniących dobrą i łatwą zabawę (kisztem realizmu), firma Origin przygotowała niespodziankę - można wystartować również za pomocą „autopilota” !!

Nawigacja jest także podzielona na tryby: symulacyjny i zabawowy (autopilot). Pierwszy wy-



## Samoloty

**Sopwith Pup** – bardzo przyjemny w pilotażu samolot myśliwski, z doskonałymi właściwościami lotnymi i względnie dobrymi osiągnięciami, mimo słabego silnika o dobrze wyważonej konstrukcji. Dzięki swojej zwrotności przeciwstawiał się silniejszym od siebie niemieckim przeciwnikom. Zawdzięczał to, po części, małemu obciążeniu powierzchni nośnej. Do eksploatacji wszedł latem 1916 r. Wyprodukowano 1770 egzemplarzy. Sopwith Pup był pierwszym samolotem, który wylądował na pokładzie okrętu znajdującego się na morzu. Opracowano nawet wariant dla lotników, ze składanymi

skrzydłami i wciągany podwoziem.

**Sopwith Camel** – najlepszy brytyjski samolot myśliwski w I wojnie światowej, jeżeli oceniać według liczby zniszczonych samolotów przeciwnika (1294 maszyny). Camel, wywodzący się z modelu Pup, miał bardziej wytrzymałą konstrukcję, mocniejszy napęd i dwa bliźniacze, zsynchronizowane karabiny maszynowe na podwyższonym stanowisku przed kabiną pilota, którym zawdzięcza nazwę (wielbłąd). Wady i zalety tego modelu ujawniły się natychmiast: doskonała zwrotność, ale wady układów sterowania i

niedostatki własności lotnych. Skupienie mas (silnik, paliwo, uzbrojenie i pilot) w pobliżu środka ciężkości, w przedniej części kadłuba, zapewniało tej maszynie nadzwyczajną zwrotność, ale samolot był trudny w pilotażu, szczególnie dla mało doświadczonych pilotów. Wyprodukowano 5490 egzemplarzy Sopwith Camel.

**Royal Aircraft Factory S.E.5a** – największy konkurent Sopwith Camel o miarę najlepszego brytyjskiego samolotu I wojny światowej. Mimo że brakowało mu zwrotności, miał lepsze osiągi i bezpieczniejsze stanowiska broni pokładowej. Pierwszy lot odbył w grudniu 1916 r. Samolot ten różnił się od Camela przede wszystkim mocniejszym silnikiem i wytrzymałą konstrukcją skrzydeł. Różnice te zapewniały znaczny wzrost osiągnięć i dobre właściwości lotne oraz tworzyły stanowisko dla szybkostrzelnego karabinu Vickers i Lewisa, umieszczonego na górnym skrzydle. Produkcję zakończono na 5205 egzemplarzach.

**Spad XIII** – mocny, solidnie wykonany i niezawodny w walce samolot. Pozwalał na wykonywanie najbardziej karkołomnych ewolucji. Na małych wysokościach stanowił wręcz zabójczą broń. Niezwykle silna konstrukcja i silnik pozwalały na uzbrojenie go w dwa ciężkie karabiny maszynowe Vickers.

**Fokker Dr 1** – najbardziej znany niemiecki samolot myśliwski I wojny światowej. Latał na nim sam Manfred von Richthofen. Samolot odznaczał się dobrymi osiągnięciami prawie we wszystkich fazach walki powietrznej, a jego zwrotność (i możliwości lotu wznoszącego) przeszły do legendy lotnictwa wojskowego tamtych czasów. Znaczący wpływ na jego konstrukcję wywarł projekt trójpłatowca Sopwith, jednak w przeciwieństwie do tamtego miał zminimalizowaną powierzchnię skrzydeł przy ich małej rozpiętości. Do maja 1918 r. wyprodukowano 420 egzemplarzy tego modelu.



maga umiejętności posługiwania się mapą. Jest na niej zaznaczona pozycja Twoja oraz obszarów, na których będziesz działał. Lot według mapy jest bardzo prosty. Musisz tylko określić kierunek lotu (np. północno-wschodni) i posłużyć się kompasem.

## Walczymy

w Wings of Glory na wiele sposobów. Będą to walki powietrzne z samolotami myśliwskimi i bombowymi, zestrzeliwanie sterowców i balonów obserwacyjnych oraz niszczenie celów naziemnych. O ile zwalczanie celów naziemnych nie przysparza wielkich trudności (uważaj na ostrzał artylerii), to w walce powietrznej musisz wykazać się nie lada umiejętnościami i znać dobrze różne techniki lotu, umożliwiające wzięcie na celownik wrogiej maszyny (i ewentualną ucieczkę...).

Po znalezieniu wrogiego samolotu warto posłużyć się nierealistyczną opcją zaznaczania przeciwnika na niebie. Jest on podświetlony gwiazdką, łatwiejszy więc do zlokalizowania. Tak zaznaczony obiekt możesz również łatwo odszukać, włączając opcję rozglądania się wokół. W celu uzyskania maksymalnej skutecz-

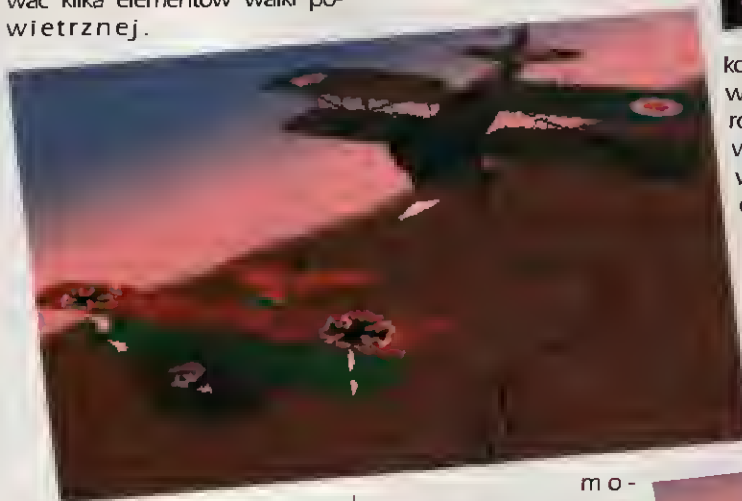




ności musisz do perfekcji opanować kilka elementów walki powietrznej.

wysokości, ale w przeciwnym kierunku. Umożliwia to pościg samolotem, który właśnie minął Cię od przodu.

Stosując manewr Immelmana spowodujesz również zmianę kierunku lotu o 180°, ale po jego zakończeniu zyskasz na wysokości. Jak to możliwe? Otóż, wykonujesz najpierw pół pętli (lecąc łukiem ku górze) i na samym jej szczycie, albo lepiej na krótko przed nim, obracasz sa-



Moim zdaniem, najbardziej skuteczne manewry to: przewrót, manewr Immelmana i ostry zawrót.

Przewrót wykonasz w następujący sposób. Najpierw wznosisz się ostro aż do momentu, gdy prędkość spadnie do ok. 45 mph (prędkość przeciągnięcia). Następnie za pomocą steru kierunku obróć samolot o 180° i zanurkuj. Po wykonaniu tej akrobacji będziesz leciał na tej samej

mo-  
lot za pomocą lotek tak, aby z pozycji na plecach przejść na „brzuch”.

Wykonanie zwrotu jest manewrem bardzo prostym. Najważniejszą jego cechą jest „ciasność”. Uzyskasz ją w ten sposób: zakręcając za pomocą lotek, pociągnij ku sobie drążek.

Atakując wrogie samoloty musisz pamiętać, że najważniejsza jest przewaga wysokości. Możesz wtedy zanurkować w kierunku wroga (nie za długo i nie za ostro, bo oderwą się skrzydła) uzyskując przy tym dużą pręd-



kość lotu, która z kolei umożliwia wykonywanie szybszych manewrów i co za tym idzie, zaplanowanie nad przeciwnikiem. O ile wysokość jest kluczem do sukcesu, o tyle jego gwarancją jest dodanie elementu zaskoczenia. Najłatwiej to osiągnąć poprzez atakowanie od strony słońca.

Równie ważną sprawą jest poznanie słabych stron atakowanych samolotów. Najczęściej najsłabsze ich punkty stano-

wią ogon i brzuch, ale atakując bombowce musisz sprawdzić, czy nie mają tylnego strzelca na pokładzie. Wtedy bezpieczniejszy jest atak od brzucha lub z boku.

W Wings of Glory możesz korzystać z pomocy skrzydłowego. Wydajesz mu rozkazy (jeżeli znajdujesz się odpowiednio blisko, aby Cię usłyszał), np. żeby odłączył się od formacji i podjął samodzielny atak lub w niej pozostał nie reagując na zaczepki.





Gdy już wymanewrujesz w ten sposób, że na swoim celowniku ujrzysz wrogi samolot – pozostaje „tylko” jego zestrzelenie. Wbrew pozorom, nie jest to proste. Pamiętaj, że dysponujesz ograniczoną liczbą amunicji, a oba samoloty (Twój i wroga) znajdują się w ruchu. Dlatego strzelając do przeciwnika musisz wziąć poprawkę. Najlepiej celować w miejsce, w którym znajdzie się on za chwilę (tzw. strzelanie z wyprzedzeniem). Najlepiej, gdy zaczniesz strzelać dopiero wtedy, gdy możesz wzrokiem dokładnie rozpoznać wszystkie szczegóły maszyny wroga. Unikniesz rów-



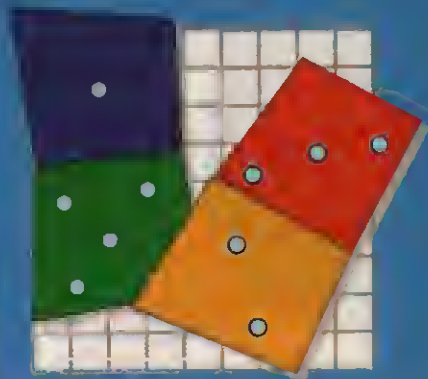


**WINGS OF GLORY CD**

Origin 1995  
Symulacyjna  
PC CD-ROM

Grafika		90%
Dźwięk		90%
Grywalność		95%
Pomysł		90%
Ogółem		95%





niez przypadkowego uszkodzenia (lub zestrzelenia) samolotów... z własnej formacji.

Nieco inną technikę zastosujesz, atakując cele naziemne. Tutaj ważny jest niski pułap. Największą skuteczność uzyskasz, rozpoczynając strzelanie i bombardowanie z wysokości 300–500 stóp. Następnie włącz największy ciąg i rozpocznij wznoszenie, aby uniknąć ostrzału artylerii.

### Lądujemy

w następujący sposób. Zmniejsz wysokość do ok. 150 stóp i ciągnij, aby prędkość wynosiła ok. 50–60 mph. Stałe opadaj i gdy zna dziesięć sekund już na początku pasa, podnieś nieco dziób samolotu. Możesz teraz wyłączyć silnik. Szybując do ziemi i to już wszystko. Inną metodą jest oczywiście użycie „autopilota”.

### Grafika

jest wspaniała. Mimo zastosowania coraz rzadszej ostatnio (w symulatorach) średniej rozdzielczości – jest niesamowicie dokładna. Moim zdaniem przewyższa

nawet Dawn Patrol. Tam perfekcja ograniczała się głównie do widoku zewnętrznego samolotów, tutaj dopieszczono każdy szczegół. Wspaniale zalesione krajobrazy, puszyste obłoczki na niebie, w których w każdej chwili możesz się ukryć, dopracowane obiekty (samoloty, czołgi, pancerze, działa, hangary) sprawiają duże wrażenie. Równie piękny jest widok z kabiny na własne skrzydła, ogon czy przód samolotu. W przeciwieństwie do Dawn Patrol, gdzie możemy sobie pooglądać siermiężną wektorkówkę, tutaj widzisz wspaniale pokolorowane i naturalnie wyglądające elementy. Mało tego, wi-

dzisz nawet ruch lotek czy steru kierunku podczas manewrów oraz wskakiwanie naboju do komory Twojego karabinu maszynowego podczas strzelania!

### Dźwięk

jest równie zachwycający. Nie chodzi mi tutaj o oprawę muzyczną, ale o efekty dźwiękowe towarzyszące walce powietrznej. Jeszcze nie słyszałem tak realistycznych odgłosów strzałów i pracy silnika. Ale największe wrażenie sprawił na mnie niewinny

dźwięk podczas nurkowania lub gwałtownych zwrotów. Było słychać trzeszczenie poddawane przeciążeniom materiału, skrzywienie skrzydeł i naciąganych liniek. Padłem przed komputerem na kolana i... słuchałem.

Wings of Glory posiada wszelkie cechy dobrej gry. Jego realizm uwiadamia się m.in. w sposobie reagowania samolotu na stery (ciężkim i topornym) i w sugestywnej oprawie dźwiękowej. Atmosfera gry jest filmowa,

a dopełniają ją kręcące się wszędzie postacie, z którymi możesz rozmawiać. Właściwie nie dopatrzyłem się żadnych większych minusów. Bołączką było jedynie baaardzo długie czekanie na załadowanie się kolejnych misji i to wszystko. See you later!

**Darek Bujalski**

*Wymagania sprzętowe: 486 SX 25 MHz, 8 MB RAM, 15 MB miejsca na twardzielu, CD-ROM DS (podwójnej prędkości).*

Dystrybucja w Polsce:  
IPS Computer Group  
02-916 Warszawa  
ul. Okrężna 3  
tel. 642-27-66, 642-27-68  
fax 642-27-69



# HIGH SEAS TRADER

NIE WIEPSCY, NA SIEKIERKIE GRANTY W BRWÓWIE NA-  
WALANKO-STRIELANKI WŁASNE MIEDZIOWIDZIE LA-  
GODNIEJSZYCH. HANDLOWO-MOR-  
SKICH PRZYGÓD. PIĘTYKOWANA JEST  
NAJNOWSZA GRA TYTUŁ IMPREZYONANT-  
- HIGH SEAS TRADER.

Po-  
skutek zdarzenia o-  
minalnym, którego ni-  
dokładniej omawiać z-  
posiadaczem wypchanej sakwy  
ze złotem, a Twoje życie nabra-  
ło nagle sensu. Zrozumiałeś, że  
Twoim przeznaczeniem jest zo-  
stać człowiekiem zamożnym,  
bogatym, majątnym, posaż-  
nym, zasobnym i dobrze sytu-  
owanym. I na domiar  
- zaciągającym na ciężkiej  
kasie. Klu-  
czem do  
spełnienia

marzeń mi-  
ki - ch  
nie j-  
wyrażał na początku mały i  
tyko trochę spróchniały state-  
czek oędący miejscem zamie-  
szkania kilkunastu pijanych  
marnarzy

Tak zaczyna się ta morska  
zabawa. W przeciwieństwie do  
innych gier handlowych, tu  
będziesz bardzo mocno zwią-  
zany ze swoją jednostką – jako  
jej kapitan i bezpośredni pro-  
wadzący. Będziesz miał tylko  
jeden statek i szybko nauczysz  
się wypruwać sobie żyły, aby  
utrzymać go na wodzie.

Rozpoczynasz od wyboru  
narodowości. Jest ich pięć: An-  
glicy, Francuzi, Holendrzy, Por-  
tugalczyki i Hiszpanie. Nacja  
jest o tyle ważna, że w razie  
handlować



...w którym  
dużesz to

## Port

Będziesz w nim załatwiał  
wszystkie interesy. Oto szcze-  
rny m...  
pi... ud...

**Tawerna** – przeprowadzasz  
rekrutację załogi, „płotykasz” pa-  
sażerów i rozmaitych kontra-  
hentów oraz wysłuchujesz plo-  
tek ze świata oraz fundujesz  
zabawy swoim ludziom. Zało-  
ga składa się z żołnierzy (obsłu-  
gują działa i dobrze walczą),  
marynarzy (żeglują i potrafią się  
bić) oraz pomocników (tańszy i  
gorszy wariant marynarzy, czyli  
mięcho armatniej). Przy komple-  
towaniu składu należy uważać,  
aby nie przyjmować zbyt wielu  
pomocników, bo zamiast zde-  
terminowanej ekipy będziesz  
miał na pokła-  
dzie „Szkolę pod  
Żaglami”. Nie  
zwracaj uwagi  
na morale rekru-  
tak się,  
poprawi, a prze-  
ni... a w

...opowiemy potem. Plotki ze  
świata nie mają dużego znacze-  
nia, zaś libację funduj tylko  
wtedy, gdy morale załogi nie  
bezpiecznie dołuje, bo inaczej  
dowiesz się, co to jest bunt na  
pokładzie.

**Rynek** – nabywasz i sprze-  
dajesz towary. Ponieważ masz  
dostęp do cen w innych mia-  
stach (LOGS), handel nie jest  
zbyt skomplikowany. Nie nale-  
ży za dużo myśleć – sprawdź,  
jaki towar jest w danym porcie  
tani – kup go, ile się da – pływ,  
gdzie jest drogi i sprzedawaj.

**Kapitanat** – wynajmiesz tu  
sternika (bierz najlepszych, nie  
ma co oszczędzać) oraz kupisz  
mapy świata, co jest o tyle istot-  
ne, że jeśli nie masz mapy ja-  
kiegoś terytorium, nie możesz  
tam wpłynąć (a właściwie mo-  
żesz, tyle że dowiesz się, co to  
znaczy bunt na...).

**Bank** – przechowujesz w nim  
pieniądze. Każde mocarstwo  
ma swój bank, oferujący inne  
stawki procentowe (najle-  
piej płacą Angole i Holen-  
drzy). Trzeba mieć troc...

kasy u siebie, bo gdy stracisz  
swoją statek, to za oszczędności  
kupujesz nowy. Większość kasy  
trzymaj przy sobie „choć oni”  
w innych bankach pomału ją  
chowają płynność finansową na  
całym świecie i uniknąć straty  
majątku po przegranej bitwie.

**Doki** – sprzedajesz i kupu-  
jesz statki (nie kupuj używa-  
nych, tylko zamawiaj w stocz-  
ni) oraz nabywasz wyposażenie  
dla swojej aktualnej chluby. Jeśli  
chodzi o zapasy żywności, naj-  
prędzej zużywają się owoce,  
reszta – raczej równomiernie.  
Zapasów trzeba mieć na 7–8  
miesięcy. Małego sprzętu bojo-  
wego (Small Arms) trzeba mieć  
100–250 jednostek, jedną na  
członka załogi – w trakcie  
abordażu walka gołymi rękami  
zły się kończy. Artyleria dostę-  
pna jest w pełnym wyborze tyl-  
ko w niewielu miastach – pole-  
cam Liverpool. Dział jest 6 ro-  
dzajów, poczynsz od lekkich  
falkonek, na ciężkich arma-  
tach kończąc, co zre-  
szta nie ma najmniej-  
szego znaczenia – po

prostu trzeba mieć najpotężniej-  
sze uzbrojenie. Kupuj po 40 jed-  
nostek amunicji każdego rodza-  
ju w przeliczeniu na działo. Po-  
ciski typu Grape służą do kaso-  
wania siły żywej, Chain – do  
niszczenia takielunku, zaś Round  
– do przebijania poszycia i przy-  
tapiania statków. Im większa  
jednostka, tym większa liczba  
zapasowych desek i płótna jest  
potrzebna do usuwania uszko-  
dzeń (od jednej do trzech jed-  
nostek na 1%). Stocznie różnią  
się od siebie umiejętnościami  
obsługi, stąd też w tych lep-



szych można poprawiać spartoloną przez innych robotę (Upgrade), z czego korzystaj. Gdy

lepszy jest abordaż, bo przejmiesz przewożone przez niego towary. Czasami zdarza się, że przeciwnik poddaje się w efekcie ostrego ostrzelania. Gdy w trakcie rejsu zabraknie zapasów, spróbuj zatrzymać przepływające obok statki (podpłyn blisko i kliknij) i poprosić, o co trzeba. Inni kapitanowie najczęściej nie odmówią pomocy.

Aby przeprowadzić czynności menedżersko-obsługowe, musisz przejść do kajuty. Tam możesz wykonać pobieżne na-

igraj z ogniem, bo dowiesz się...). Na koniec możesz poznać stan Twojego prestiżu społecznego.

### Awans społeczny

Bardzo istotną częścią gry jest wycena Twoich zachowań przez opinię publiczną. Aby awansować w hierarchii społecznej (i, co najważniejsze, móc kupować lepsze statki), powinieneś osiągnąć odpowiedni poziom poszczególnych cech, ich określoną średnią i, na dodatek, spełnić niebagatelne wymogi finansowe.

**Odwaga** – wartość tej cechy wynika z zachowania w bitwie. Jeśli walczysz, a nie uciekasz, jeśli pozwalasz sobie na ryzykowne abordaże – nie będziesz miał z nią kłopotów. [W pliku readme.txt dołączonym do gry wyczytaliśmy, że odwaga nie jest potrzebna do osiągnięcia awansu społecznego. Lepszy żywy tchórz niż martwy bohater? – przyp. red.]

**Honor** – wynika głównie z Twojego zachowania wobec pasażerów, których trzeba

szybko dowieźć na miejsce. Nic tak nie poprawia tego wskaźnika, jak wożenie za darmo nieszczęśliwych kochanków, wdów, żon etc. Nic tak go nie pogarsza, jak zadawanie się z przemytnikami oraz niedowieszenie pasażera na czas czy porzucenie go. Jeśli chcesz podbić sobie współczynnik honoru – używaj towarów proszącym Cię o to kapitanom innych statków, tym bardziej, że nie żądają wiele, a opłaca się to też pod względem finansowym.

**Lojalność** – musisz być dobrym obywatelem swojego państwa. Walczyć z wrogami, nie atakować sprzymierzeńców (spada do 0) i jak najwięcej handlować we własnych portach. Lojalność znakomicie podnosi przewożenie szpiegów (facet mówi, że jest w ważnej misji i musi się jak najszybciej dostać do Twojego miasta początkowego) – poza wszystkim dostajesz za to sporo kasy.

**Szlachectwo** – cecha ta jest jakby zaprzeczeniem odwagi – wzrasta, gdy robisz spokojnie duże i legalne interesy, bardzo podnosi ją posiadanie rezydencji i obfitej kolekcji ciekawostek ze świata.

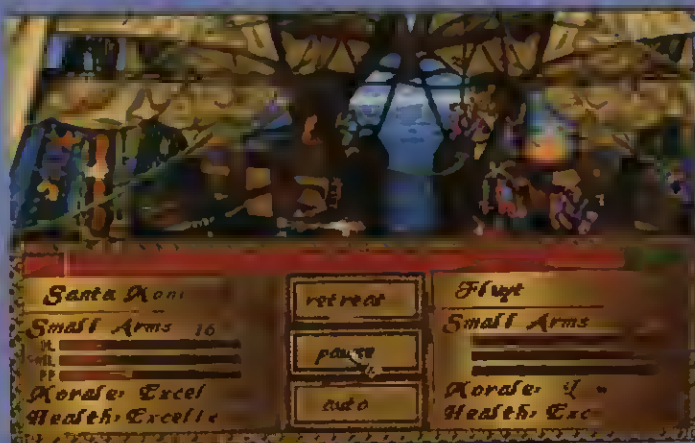
Tu kilka słów o rezydencjach. Są ich trzy sorty – mała, średnia i duża. Aby nabyć rezydencję, należy udać się do miasta rodzinnego ze sporą sumą pieniędzy (odpowiednio ok 300, 500 i 800 tysięcy) i wejść do tawerny, gdzie będzie już czekał handlarz nieruchomości. Uważaj! Kasę należy mieć w gotówce, a nie w banku! Jest wiek XVII i wiedza ludzkości nt. obrotu bezgotówkowego jest jeszcze nikła. W tak na-



już załatwiłeś wszystko w porcie, wyruszaj na szerokie wody na poszukiwanie przygody...

### Na morzu

Wszystkie zdarzenia widzisz w pierwszej osobie, z mostka kapitańskiego. Masz do dyspozycji koło sterowe, które posłuży do obracania statku. Możesz opuścić żagle, przejść do trybu bitewnego, wejść do kajuty oraz, jeśli wytyczyłeś kurs, złożyć prowadzenie statku w ręce pierwszego oficera. Dodatkowo widzisz informacje o liczebności załogi, stanie uzbrojenia i zapasów. Aby wpłynąć do portu należy kliknąć na nim i potwierdzić zamiar. Wrogi statek należy trafić kilka razy, najlepiej salwą burtową (można strzelać też z poszczególnych baterii), a potem szybko wykonać abordaż. Gdy walczysz z silniejszymi od siebie, spróbuj zniszczyć im takielunek za pomocą pocisków łańcuchowych i uciekaj. Zatapanie wroga jest bez sensu,



prawy (Repairs), skorzystać z menu dyskowego gry, obejrzeć mapy i wyznaczyć kurs czy też zobaczyć stan zapasów, morale załogi i ustalić wielkość przydziału żywności. Gdy zabraknie któregoś ze składników, pozostałe porcje należy podnieść na Extra, bo w przeciwnym razie szybko dowiesz się, co to znaczy bunt. W kajucie możesz też otrzymać wszystkie możliwe handlowo-polityczne dane oraz wyznaczyć pensje załogi (nie







bytej rezydencji wystawiasz dzieła sztuki i ciekawostki zakupione podczas swych wojaży. Cudeńnek tych jest sześć (po mniej więcej 10 tys. każdej) i handlarze oferujący je rozrzucają się po całym świecie. Tylko w największej posiadłości będziesz mógł wystawić wszystkie eksponaty, mniejsze mieszczą odpowiednio dwie i cztery sztuki.

### Zapiski starego żeglarza

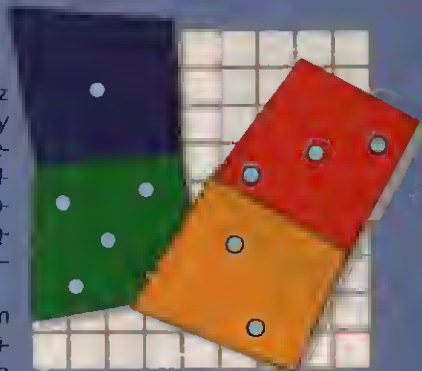
1. W trakcie walki większym statkiem (od korwety wzwyż) wystarczy celnie przywalić przeciwnikowi po jednej salwie burtowej bronią każdego rodzaju i przystąpić do abordażu. Nie ma co marnować prochu, a w razie kłopotów możesz się wycofać.
2. Najbardziej opłacalny jest handel bronią i opium. Broń najlepiej wozić między „zagłębiami” Boston – Nowy Jork – Philadelphia a Karaibami (Port Royal, Porto Bello, Santo Domingo). Mniej zyskowna, choć bezpieczniejsza trasa, to Liverpool bądź Glasgow – Madeira albo Wyspy Kanaryjskie. Opium należy wozić z Fuchao i Szanghaju w rejon Indii (miasto, gdzie najlepiej wstąpić, ustalasz na mapach).
3. Handluj spokojnie, gdy Twoje państwo nie prowadzi wojen. Gdy bije się z prawie wszystkimi, wypływaj bez ładunku i walcz. Zdobyte towary pozwalają

pokryć koszty napraw i jeszcze nieźle zarobić, a i lojalność rośnie.

4. Walcząc z kilkoma piratami na raz (czasami trafia się nawet trzech), atakuj błyskawicznie stosując abordaż. Nawet dowodząc bardzo silną jednostką nie jesteś w stanie opanować pojedynku artyleryjskiego z więcej niż jednym przeciwnikiem.
5. Po każdej potyczce naprawiaj statek, bo może się okazać, że w następnej walce jesteś zbyt powolny i mało zwrotny.
6. Jeśli płynąc z portu do portu musisz wykonać „pusty przewóz” (bo na niczym nie zarobisz), to staraj się wyznaczyć kurs poprzez rejony działań piratów – potyczka pewna, zwycięstwo raczej też i trochę towaru się znajdzie.
7. Wybieraj raczej statki bojowe niż kupieckie: Fregatę i Fourth-Rate. Instaluj na nich najcięższą artylerię (działa), ale tylko na jednej burcie. I tak efektywnie walczysz tylko jedną burtą, a w opisany powyżej

sposób poważnie odciążysz statek. Jest to ewidentny „krzak” w programie, ustawienie całej artylerii tylko na jednej burcie powinno spowodować przechył, wystarczający do zatopienia statku – mdj

8. Świrom i eksperymentatorom proponuję metodę „na brzusza Alexa”. Polega ona na pływaniu jednostką kupiecką (Merchant lub East Indiaman) bez artylerii, za to z dużą i silną załogą, złożoną głównie



### HIGH SEAS TRADER

Impressions 1995  
Handlowa  
Amiga AGA, PC

Grafika		80%
Dźwięk		75%
Grywalność		90%
Pomysł		70%
Ogółem		80%




z żołnierzy. W walce należy jak najszybciej podpływać do przeciwnika i dokonywać abordażu. Metoda wydaje się głupia, ale przynosi nadspodziewanie dobre efekty, szczególnie finansowe, związane z ogromną ładownością jednostki bez artylerii.

Trader – żaden miłośnik morskiej handlowej przygody nie zawiedzie się.

**Alex**



Zapraszam wszystkich na szerokie, choć momentami płytkie (patrz recenzja w poprzednim Gamblerze) wody High Seas



The  
me  
Park –  
to oryginalny  
klon gry  
SimCity.  
Stawia przed  
nami zadanie  
zaprojektowania,  
budowy i  
organizacji działano-  
ści lunaparku.  
Zaczynamy, mając  
wydzielony teren  
pod budowę (który  
możemy później wyku-  
pić), gotówkę oraz kilka  
obiektów rozrywkowych i  
sklepów. Naszym celem jest  
zajęcie i miejsca w klasyfikacji  
wesołych miasteczek. Potem  
możemy spokojnie zebrać go-  
tówkę i wyemigrować do cie-  
kawszych zakątków Ziemi, np.  
na Antarktydę. Tam uszczęśliwi-  
my wynudzone do nieprzytom-  
ności foki, morsy i pingwiny...

### Projektowanie i budowa

Zaczynamy od szkieletu, czyli położenia dróg (ścieżek), które będą prowadziły (koniecznie w pobliżu sklepów) do oferowanych w naszym parku atrakcji. Specyficznym typem dróg są ścieżki o jednym kierunku ruchu – powinny prowadzić od wyjścia z danej atrakcji do „trasy

główniej”. Koniecznym dodatkiem są drogowaskazy, które ułatwiają klientom orientację w skomplikowanej strukturze wielkiego parku rozrywki. Do każdej atrakcji muszą być doprowadzone specjalne dojeżdża – kolejką. Lepiej nie budować „drogi donikąd”. Zawsze znajdują się chętni, aby sprawdzić dokąd ona prowadzi. Spowoduje to pojawienie się grupek zmęczonych i znudzonych klientów.

Nie powinniśmy budować kilku atrakcji jednego typu, należy skoncentrować się na pojedynczych obiektach i infrastrukturze (sklepach, toaletach, imprezach towarzyszących, drzewach,

ogrodzeniach itp.). Warto budować obiekty rozrywkowe zajmujące dużo miejsca, np. tor samochodowy i wodny oraz kolejkę na obrzeżach parku. Kolejkę jednotorową można poprowadzić bezpośrednio nad ścieżkami, na całym terenie parku. Obszar wokół danej atrakcji można ogrodzić płotem. Taka lokalizacja zwiększa bezpieczeństwo, ale może zmniejszyć napływ klientów.

Na stopień przydatności obiektu rozrywkowego mają wpływ określone wskaźniki: atrakcyjność (mierzona poziomem zadowolenia gości), niezawodność (mniej-  
sza awaryjność) oraz pojemność

## THEME

(ilu klientów może się jednocześnie bawić na danej atrakcji). Należy uważnie dobierać parametry danego obiektu: jego pojemność i szybkość działania oraz czas użytkowania przez gościa. Z ostatnim parametrem związane są: wielkość kolejek i znudzenie oczekujących, pozostałe cechy wpływają na stopień bezpieczeństwa.

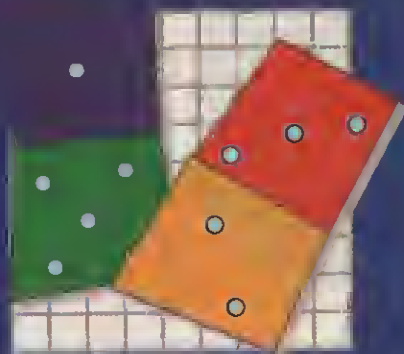
Sklepy i imprezy towarzyszące dają nam dodatkową możliwość zdarcia z klientów ostatniej koshuli. Najlepiej tworzyć grupy sklepów z żywnością –





niż zmniejszyć obroty przez podwyższenie ceny. Wyraźnie to widać przy sprzedaży steków i piwa. Początkowe ceny są powodem czarnych myśli klientów nt. zdzierstwa właścicieli parku, obroty są wtedy bardzo niskie. Znaczne obniżenie cen powoduje wzrost obrotów i zmianę nastawienia gości.

Niestety, musimy bez przerwy martwić się o zasoby zmagazynowanych towarów (na szczęście nie wszystkich – trzeba dbać o lody, frytki, colę, hamburgery, piwo i steki). System zamawiania produktów został słabo rozwiązany – nie można automatycznie zamawiać określonej ilości na dany czas. Jeżeli dysponujemy niewielkimi magazynami – to nie możemy poświęcać dużo czasu projektowaniu miasteczka, ponieważ zapasy kurczą się w oszałamiającym tempie. Chwilami



„swojej” ręki jak najbliższej dłoni negocjatora i metodyczne odsuwanie jej, gdy ten chce już zawrzeć ugodę.

Na wygląd i funkcjonowanie parku mają także wpływ odpowiedzialna liczba wybudowanych toalet oraz dodatków krajobrazowych (drzewa, płoty i mury, fontanny i zbiorniki wodne). Lepiej nie budować toalet w pobliżu sklepów z żywnością.

Na skutek niedopracowania programu klienci często „nabijają się” na parkan i stoją tam przez dłuższy czas. Miałem nawet takiego „gościa”, który tkwił w tym samym miejscu przez rok i na pytanie o wrażenia stwierdzał, że jest nieco znudzony! W niektórych przypadkach konieczne jest wyburzenie fragmentu ogrodzenia i wprowadzenie poważnych zmian w konstrukcji dróg.

### Pracownicy

Od nich w znacznym stopniu zależy prawidłowa działalność parku. Oprócz wbitych w kostiumy artystów (uszcześliwiających dzieci swoimi występami), mamy także mechaników naprawiających uszkodzone obiekty, strażników strzegących nas przed konkurencją i wandalizmem niektórych klientów oraz dbających o czystość parku robotników. Artystów najlepiej ustawiać w pobliżu kolejek (klienci nie będą się nudzić w oczekiwaniu na wolny wagonik). Niestety, artyści mają tendencję do schodzenia z wyznaczonych im miejsc łączą się w kilkuosobowe grupki i omawiają najczęściej kolejną podwyżkę płac, nawet jeśli niedawno przyznałem im wysokie podwyżki pensji!

Wśród pracowników ważną rolę pełnią robotnicy. Mało kto lubi bawić się na śmietniku, ale

**RAZ ZBUDUJEMY WIELKI PARK ROZRYWKI.**

## PARK

łatwiej to robotnikom utrzymać czystość, ale lepiej nie budować ich w pobliżu bardziej zwaniowanych atrakcji (np. kolejek). Szalona jazda może się skończyć fatalnie dla objęzonych gości. Należy natomiast stawiać w tym rejonie sklepy z pamiątkami (zadowolony z przejażdżki klient wyda więcej gotówki), a w pobliżu bramy warto postawić sklep z balonami.

Zwiększenie atrakcyjności imprez towarzyszących można osiągnąć poprzez podniesienie wartości nagród przy niskim

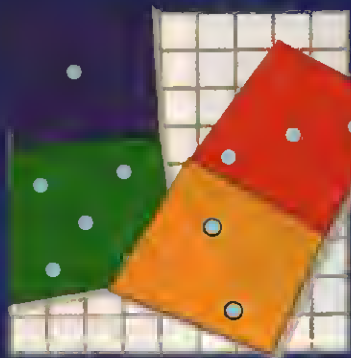
prawdopodobieństwie wygranej albo obniżenie wysokości nagród, zmniejszenie ceny oraz podwyższenie prawdopodobieństwa sukcesu. Ten drugi sposób jest bardziej skuteczny.

Denerwujące jest to, że nie można usytuować wejścia do sklepu inaczej niż w kierunku południowym (prawdopodobnie po to, aby sklepy prezentowały się „frontem” do klienta – red). Jeżeli jednak położymy trasę na północ od sklepu z żywnością (jak najbliżej), to także z tamtej strony będzie można dokonać zakupów.

Lepiej zadowolić się niższym dochodem od jednostki towaru

nieuwagi i sklepy świecą pustkami. Uwaga! Jeżeli dostawa znajduje się już w drodze – nie możemy zamówić następnej. Taka decyzja spowodowałaby anulowanie poprzedniego zamówienia! To istotna wada programu. Dlatego koniecznie trzeba powiększyć magazyny. Nie jest to jednak rozwiązanie całkowicie skuteczne, ponieważ rozbudowa sieci sklepów spowoduje powstanie sytuacji identycznej, jak w wypadku posiadania niewielkich składów.

Co jakiś czas musimy przeżyć negocjacje finansowe z żądnymi zysku producentami. Najskuteczniejszą metodą jest podsuwanie



nie z urzędnika (np. zwolnić do minimum prędkość karuzeli) albo zamknąć obiekt.

Podobnie, jak w przypadku towarów, także tutaj czekają nas negocjacje finansowe z personelem. Związki zawodowe są bardzo natrętne i rozmowy z nimi są znacznie częstsze. Ponownie najskuteczniejsza jest metoda „prysuniętej ręki”. Jeżeli park cierpi na kłopoty finansowe, to można spróbować renegotjacji nt. wysokości pensji z pracownikami. Niekiedy mogą pozwolić na jej obniżenie...

Istotnym czynnikiem podniesienia wydajności pracy personelu jest poziom wykształcenia (im wyższy, tym lepiej). Czasami można nieco podnieść wynagrodzenie, nie czekając na żądania płacowe i kolejne tury negocjacji. Takie podejście bardzo dobrze wpływa na motywację do pracy wszystkich pracowników (nie tylko w wesołym miasteczku...).

### Goście

Przeciętny osobnik odwiedzający nasz park rozrywki może mieć nawet 2000 w gotówce. Musimy starać się, aby oskubać

go do czysta. Oprócz grzecznych klientów mogą pojawić się także wandalę, którzy z radością doprowadzą do ruiny cały luna-park. Jedynie zatrudniani przez nas strażnicy mogą zapobiec dewastacji obiektów parku. Nie wystarczy postawić ich przy samej bramie, ponieważ na początku



tacy „goście” mogą udawać niewinne owieczki. W wypadku kłopotów można zatrudnić dodatkowy personel, a gdy problemy się skończą – zwolnić z pracy...

Od czasu do czasu jesteśmy inwigilowani przez agentów Związku Konsumentów Rozrywki. Starają się oni wykryć wszelkiego typu nadużycia, np. chrzczenie piwa... Najlepiej prowadzić park na wysokim poziomie, wtedy takie naloty będą po prostu bezcelowe.

Możemy poznać opinie klientów o parku i wykorzystać je do lepszego projektowania rozkładu sklepów i atrakcji towarzyszących oraz odpowiedniej regulacji cen oferowanych towarów i usług.

Fajerwerki są doskonałą metodą uszczęśliwiania gości. Warto skorzystać z nich w ostatnich



miesiącach roku (najlepiej w listopadzie i grudniu). Otrzymamy wtedy wyższe oceny podczas corocznej klasyfikacji.

### Dział badań

to bardzo ważna część wesołego miasteczka. Zajmuje się on projektowaniem nowych obiektów, sklepów i toalet, imprez towarzyszących oraz dodatków krajobrazowych. W tym dziale możemy również zainwestować w szkolenie personelu. Dział badań zajmuje się także ulepszaniem magazynów i autobusów oraz rozwojem technicznym istniejących już atrakcji. Niestety, można tutaj zanotować największą wpadkę autorów gry, ponieważ rozwój atrakcji został realizowany naprawdę idiotycznie. Można dosyć szybko doprowadzić do końca badania w tym zakresie. Jednak spotka nas wtedy niemiła niespodzianka – wszystkie starsze atrakcje będą miały numer 9 0, późniejsze nigdy nie osiągną tego poziomu, a te dopiero wymyślone będą zakwalifikowane jako 0 0. Co ciekawsze, jeżeli w kolejce górskiej na poziomie 9 0 znajdzie się pętla 0 0, to cała atrakcja będzie klasyfikowana jako 0 0, czyli posiadająca minimalną liczbę wagoników i krótszy okres eksploatacji, przy





częstszych awariach. Takie rozwiązanie problemu praktycznie wymusza na nas rezygnację z badań rozwojowych do momentu wynalezienia wszystkich atrakcji.

## Finanse

Wykresy wpływów i strat, wielkość pożyczki pobranej w banku, ceny biletów wstępu, liczba pasażerów w autobusie itp. – dają nam możliwość zorientowania się w sytuacji i podjęcia odpowiednich działań. Z wyciągu stanu konta otrzymamy dokładne dane finansowe – wszystkie wpływy i

wydatki z ostatniego miesiąca.

Dobłą metodą uzyskania gotówki jest obracanie akcjami na giełdzie. Lepiej jednak z tym nie przesadzać. Przeprowadziłem eksperyment, w którym parkiem zajmowałem się niewiele (minimalne zyski, zakup towarów, czasami nowa atrakcja...) i zabierałem się za kombinacje giełdowe. Po pewnym czasie miałem 2 mln w gotówce i tyle samo w akcjach. Nie zwracałem specjalnej uwagi na drukowane czerwone czcionką certyfikaty i z 4 milionami w kieszeni... wykonałem wspaniałe salto mortale z 20 pię-

tra niedawno wybudowanego biurowca. Kompletny bezsens, przecież można było spokojnie oddać park dzieciom do zabawy i żyć na Hawajach z odsetek!

Mając dużo gotówki (np. w kolejnych grach), spekulacje giełdowe trzeba rozpocząć od wykupienia wszystkich akcji, będących aktualnie w obrocie. Jest to najprostsza metoda zapewnienia sobie wysokich zysków, ale gdy nie mamy aż tyle pieniędzy, to powinniśmy wykupić przynajmniej akcje swojego parku.

Jeśli dobrze gospodarujemy, możemy otrzymać interesującą propozycję sprzedaży parku. Dochodzi wtedy do aukcji, zabieramy gotówkę i zaczynamy wszystko od początku, tym razem w innej części świata. Najważniejszy jest pierwszy zbudowany park, budowanie następnych będzie łatwiejsze. Jeżeli uda nam się uzyskać sumę 7-8 mln na inwestycję w nowym miejscu, to nie powinniśmy mieć najmniejszych problemów. W praktyce Theme Park sprowadza się do dobrego wyniku w pierwszej grze. Potem – to już tylko „powtórka z rozrywki”.

## Oceny ogólne

w granicach 95%, jakie otrzymał Theme Park w zachodnich czasopiśmie (i nie tylko tam), są przesadzone i świadczą o pobieżnym podejściu do gry. Bardzo dobra grafika i dźwięk nie uzasadniają takich ocen. Owszem, pomysł oryginalny i chociaż gra nie jest przeznaczona dla rasowych strategów, a raczej dla

amatorów strategiczno-ekonomicznej rozrywki, to efekt całości psuje kilka istotnych „niedoróbek”. Należało dokładniej przetestować grę, nawet opóźniając jej sprzedaż, aby wywalczyć czołową lokatę na światowej liście najlepszych gier 1994 r.

**Jacek Ilczuk**

*Wymagania sprzętowe: 386, SVGA, 4 MB RAM (nie polecam QEMM), mysz. Uwaga! Każdy zapis stanu gry zajmuje 300 kB!*

## THEME PARK

**Bullfrog/EA 1994**  
**Strategiczno-ekonom.**  
**Amiga, PC, Jaguar**

Grafika		85%
Dźwięk		80%
Grywalność		80%
Pomysł		85%
Ogółem		80%

## PANEL GŁÓWNY

- Ścieżki, drogi jednokierunkowe, drogowaskazy.
- Kolejki do atrakcji.
- Atrakcje.
- Sklepy i imprezy towarzyszące.
- Dodatki.
- Personel
- Mapa parku.
- Ikona informacyjna.
- Dane o parku.
- Stan finansów.
- Panel kontrolny atrakcji/pracowników
  - Ekran informacyjny.
  - Okres użytkowania.
  - Liczba użytkowników.
  - Poziom bezpieczeństwa.
  - Włączenie/wyłączenie.
  - Prędkość.
  - Rezygnacja z wybranej trasy.
  - Wybór trasy.
  - Polecenie wykonania naprawy.
  - Przesunięcie pracownika.
  - Wybór/zatwierdzenie kluczowych punktów trasy obchodu.





# GUNS! GUNS! GUNS! GU

Należy pamiętać, że jednostka rzucona do walki bez przygotowania poniesie ciężkie straty. Trzeba zacząć od ćwiczeń.

## Red Flag

Gdzieś na pustyni ćwiczy Twój dywizjon. Ataki na wrogie woj-

sje w różnych proporcjach. Falcon 3.0 pozwala wykonywać mniej więcej po połowie misji typowo myśliwskich (Combat Air Patrol, Intercept, Escort) i misji szturmowych (Seek & Destroy, Bomb). W grze MiG-29 przeważają misje myśliwskie, a w F/A-18 Hornet – szturmowe.



## FALCON 3.0 TO NIEKWESTIONOWANY KRÓL SYMULATORÓW. PERFEKCYJNIE

W 1991 roku firma Sphere wprowadziła na rynek kolejny symulator lotu – Falcon 3.0. Była to zupełnie nowa jakość w dziedzinie symulacji lotniczych na komputerach osobistych. Wspierała wtedy wektorowa grafika, muzyka skomponowana przez profesjonalnego kompozytora, realistyczny model samolotu. Wymie zostały odtworzone realia lotów bojowych. To wszystko spowodowało nie spotykana do tej pory komplikację programu. Powstawały więc wersje 3.0a, 3.0c i 3.0d, w których usuwano kolejne błędy programu, ujawniane przez jego użytkowników. Następnie rozpoczął się całkiem nowy rozdział w historii gry. Pojawił się Operation Fighting Tiger z nowymi scenariuszami, później MiG-29 i F/A-18 Hornet. Teraz Spectrum Holobyte, które wydało wspomniane dodatki, oferuje także CD-ROM pt. Falcon Gold, będący zbiorem tych 3 gier na jednej płycie kompaktowej.

We wszystkich tych grach dowodzisz wybranym i sformowanym od podstaw dywizjonem lotniczym, mając na początku 30 pilotów i 18 samolotów. Jedni piloci są lepszymi myśliwcami, drudzy lepiej atakują cele naziem-

skie, bombardowanie nieprzyjacielskich bunkrów i lotnisk, boje z myśliwcami wroga i swobodne polowania na bezbronne bombowce. W tych ćwiczeniach, w przeciwieństwie do prawdziwych, naprawdę niszczy się czołgi i samoloty, tyle tylko, że Twoim zestrzelonym pilotom nic nie grozi i nie tracisz samolotów ze stanu dywizjonu. Można zadowolić się gotowymi misjami lub zaprojektować od podstaw nowe. W miarę treningu, odpowiednio do jego rezultatów, rosną umiejętności pilotów. Trzeba pamiętać, że lepiej dać się zestrzelić kilkakrotnie podczas ćwiczeń niż raz na polu walki. Tam komputer nie ma litości i zazwyczaj będziesz... „Missing in action”.

## Misje

Z moich doświadczeń wynika, że te trzy programy (trzeba pamiętać, że są to oddzielne gry, mimo że rezydują w jednym katalogu) przydzielają mi-

Rodzaje misji zostały omówione w opisie gry MiG-29 (Gambler nr 9/94).

## Radar

Pokładowa stacja radiolokacyjna w samolotach F-16 i F/A-18, uwzględniona w programie, ma trzy tryby pracy w grze F/A-18 Hornet, a cztery – w Falcon 3.0.

– Tryb przeszukiwania przestrzeni przed samolotem (przy ustawieniu w setup opcji Radar na HFR) o maksymalnym

zasięgu 80 mil morskich.

- Tryb podświetlania dowolnego celu silną wiązką, aby wycelować i odpalić rakiety.
- Mapping.

Dodatkowo w Falcon 3.0, w ataku szturmowym, np. pociskiem Maverick, ekran radaru pokazuje kontury namierzonego celu. Obsługa odbywa się klawiszami funkcyjnymi F5, F6, F7 i F8.





# NS! GUNS! GUNS! GUNS!



## ODDANA WOJNA POWIETRZNA. GOD SAVE THE FALCON!

### Walka

W powietrzu spotkasz wiele typów wrogich samolotów. Mogą to być nowoczesne MiG-29, Su-27 czy Mirage 2000. Jednak dosyć często pojawiają się starsze typy: MiG-21, Mirage III, a nawet MiG-19. Generalnie, w grze nie występują lepsze czy gorsze myśliwce. Wszystkie są niebezpieczne. Raz zdarzyło mi się,

że gdy na czele trzech F-16 przechwytywałem dwa MiG-23 i trzy eskortowane przez nie szturmowe Su-24, moje myśliwce zostały zaatakowane z boku przez... dwa MiG-21. W mgnieniu oka moi skrzydłowi zostali zestrzeleni rakietami, a ja, po zniszczeniu jednego z MiG-23, dostałem się w sam środek piekła. W efekcie, po kilkudziesięciu sekundach walki z trzema bandytami, musiałem opuścić

płonący samolot. Jednej z rakiet nie zdołałem uniknąć...

Niespodzianką są wyczyny pilotów latających zabytków, czyli MiG-19. Potrafią oni zestrzelić F-16 w ataku czołowym z odległości przeszło mili – samym działkiem! Nieprzyjaciół będzie strzelał rakietami kilku rodzajów. Pierwsze – to naprowadzane radarowo pociski Apex, Amos i Alamo. Aby je zmylić, trzeba stosować uniki (break) w połączeniu z użyciem ECM i wystrzeliwaniem flar. Pocisk Alamo potrafi po zmyleniu chaffem odnaleźć swój cel, więc zmylić go może tylko ECM. Drugi rodzaj rakiet – to naprowadzane na podczerwień pociski Atoll i Magic. Zmylić je można flarami. Pocisk Magic po wypaleniu się flary również odnajduje swój cel. Należy więc uważać – właściwe manewry to więcej niż połowa sukcesu.

Ataki szturmowe przeprowadzasz na cele dwóch rodzajów. Cele ruchome, czyli czołgi, transportery BMP, wyrzutnie SA-6, działka ZSU-23-4 itp. oraz cele stałe, czyli pasy startowe, hangary, bunkry... Generalnie, podczas ataku na kolumnę wojsk używa się pocisków Maverick i bomb kasetowych. Do ataku na pasy startowe wykorzystuj tylko bomby Durandal, zrzucając je na początek pasa. W innych wypadkach zalecam bomby GBU-15 lub Mk.84. I jeszcze jedno. Jeden Maverick może zniszczyć cały hangar. Polecam!

Z ziemi grozi nam ostrzał naprowadzanymi radarowo rakie-

tami wyrzutni SAM, postępują podobnie jak przy zaatakowaniu pociskiem Alamo lub rakietami SA-7, naprowadzanymi na podczerwień. W tym ostatnim wypadku trzeba wyłączyć dopalacz i skierować się niemal wprost na pocisk. Najłatwiej uniknąć takiej rakiety lecąc F/A-18. Raz udało mi się umknąć pięciu wycelowanym we mnie wyrzutiom SA-7. Ale tylko raz... Zazwyczaj pierwszy pocisk zniszczy silnik, a kolejne rozwalą Twój samolot na strzępy. Mniej doświadczeni piloci mogą zostawić bombardowanie autopilotowi, który zazwyczaj wykona zadanie bezbłędnie.

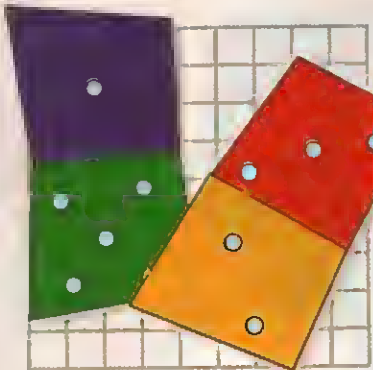
### Oprawa graficzna

nie jest rewelacyjna, w porównaniu z najnowszymi produkcjami, jak F-14 Fleet Defender czy US Navy Fighters. Przy maksymalnej liczbie detali z grubsza odpowiada tej z Harrier Jump Jet. Jedyne wektorowe obłoczki są... przemilczmy to... Muzyka jest naprawdę dobra, zarówno w Falcon 3.0, jak i w F/A-18 Hornet. Dźwięk – to podstawa gry. Kilkadziesiąt mówionych komunikatów, wybuchy, wycie silników blisko przelatujących samolotów, odgłosy odpalania rakiet – to trzeba usłyszeć! Piloci gadają, krzyczą meldując o uszkodzeniach (Flame out! Flame out!), zestrzeleniach (nieśmiertelne Hasta la vista... baby!), czy proszą o pozwolenie na otwarcie ognia (Request permission to engage!). Jest to pierwszy symulator lotniczy kompleksowo wykorzystujący meldunki skrzydłowych.

### Ocena

gry Falcon 3.0 wraz z rodziną – to pierwszy i jak na razie ostat-





ni symulator samolotu wojskowego, w którym położono maksymalny nacisk na odwzorowanie reakcji maszyny w powietrzu. Pod tym względem nie dorównuje mu żaden z późniejszych programów. W tej grze doskonale oddano atmosferę i realia współczesnej wojny powietrznej i uwzględniono ogromny wybór uzbrojenia. Udało się także zachować dobrą zabawę podczas gry. Już nie są to misje jednego samolotu nad terenem wroga, ale całe batalie powietrzne z udziałem wielu maszyn. I pamiętaj, nie lecis sam! Możesz zdać się na skrzydłowych. Jest to gra trudna, stanowiąca prawdziwe wyzwanie dla każdego miłośnika symulacji lotniczych.

#### Wiktor Kozłowski

*Wymagania sprzętowe: 286, 1 MB RAM, VGA, ale sensowne minimum to 386 DX z 4 MB RAM. Polecam co najmniej 486 DX (tryb realistyczny wykorzystuje koprocessor) z kartą Sound Blaster.*

#### FALCON 3.0

Sphere 1991  
Symulacyjna  
PC

Grafika		80%
Dźwięk		90%
Grywalność		90%
Pomysł		95%
Ogółem		90%

#### MiG-29

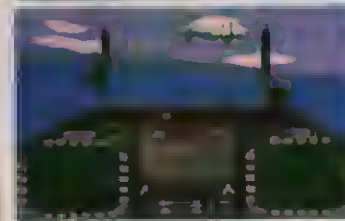
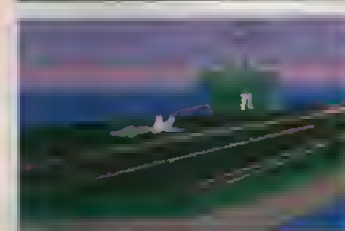
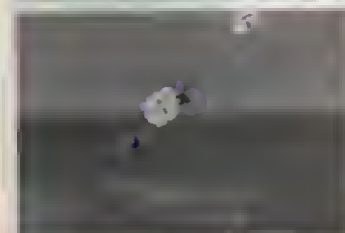
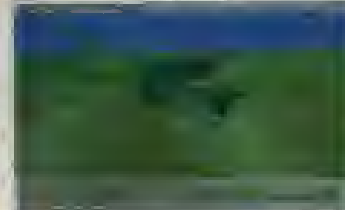
Opisałem ten typ samolotu w nr. 09/94 Gamblera, tutaj tylko dodam, że jest to maszyna trudna w pilotowaniu. Początkujący gracze nie dadzą sobie rady, a i weterani symulacji będą musieli potrenować kilkanaście godzin, aby w pełni panować nad samolotem. W grze jest to samolot najszybszy (2,3 Ma) i bardzo zwrotny. Na dużej wysokości (powyżej 30 tys. stóp) przewyższa wszystkie typy myśliwców NATO. Symboliczny zasób amunicji do działka (tylko 150 szt.) i okrojone możliwości ataku szturmowego poważnie ograniczają jego zdolności bojowe. Zabiera maksymalnie 6 rakiet powietrze-powietrze. Doskonały myśliwiec, ale ma zbyt mały udźwig jako szturmowiec.

#### F/A-18 Hornet

Najcięższy z dostępnych samolotów, jest jak narowisty koń. Powyżej 300 mil/h prędkość kątowna wykonywania beczki poważnie utrudnia lot – bez idealnie skalibrowanego joysticka nie dasz rady. Typ YF-17 – protoplasta Horneta, przegrał z YF-16 konkurs na lekki myśliwiec dla armii. Wtedy dostrzegła go US Navy. Jako samolot dwusilnikowy wydawał się bardziej niezawodny niż jednosilnikowy YF-16. Tak powstał samolot myśliwsko-szturmowy – F/A-18 Hornet. Miał to być samolot wielozadaniowy, ale jako taki nie jest najlepszy w żadnej roli. Jako myśliwiec góruje nad F-16 tylko uzbrojeniem (578 szt. amunicji i 12 rakiet pow-pow). Zwrotność doskonała w zakresie prędkości 250 – 350 mil/h. Powyżej dobra, ale gorsza niż mają F-16 i MiG-29. Jako szturmowiec jest lepszy od MiG-29, ale zabiera mniej rakiet i bomb niż F-16. Jest za to idealny w roli bombowca, z uwagi na liczbę zabieranych tysięcy funtów. Jest dość powolny (1,8 Ma) i ma niski pułap praktyczny. Nie masz czego szukać powyżej 30 tys. stóp. F/A-18 ma mniej korzystny stosunek ciężaru do masy, co oznacza w tym wypadku najslabsze przyspieszenie i konieczność walki na prędkości minimalnie większej niż prędkość przeciągnięcia. Ta wada przeradza się w zaletę, gdyż MiG-29 przy tej prędkości – to niezdarna krowa i komputerowi przeciwnicy będą zazwyczaj wyprzedzać Twój samolot podczas walki kołowej, wystawiając swoje gorące tyłki wprost na Twoje Sidewindery. I jeszcze jedno, w tym samolocie o działku lepiej zapomnieć, pomimo dużego zapasu amunicji (oczywiście na efektywności uzbrojenia ustawionej na LOW). Ponieważ jest to myśliwiec morski, więc start i lądowanie odbywają się zazwyczaj na pokładzie lotniskowca. Start jest banalny: piąty stopień dopalacza, drążek do siebie i uruchomienie katapulty. Lądowanie jest bardzo trudne i lepiej zostawić to autopilotowi, gdyż lądanie z prędkością 100 mil/h, z kątem natarcia 30°, raczej nie należy do przyjemności.






#### FSX

Udoskonalona wersja F-16 – używany w grze tylko i wyłącznie podczas konfliktu kurylskiego. W porównaniu z F-16 ma większy zasięg, gdyż zabiera więcej paliwa, ale jest wolniejszy (1,7 Ma). Może przenosić pociski powietrze-woda typu HARPOON.



#### F/A-18 HORNET

Spectrum Holobyte 1993  
Symulacyjna  
PC

Grafika		80%
Dźwięk		90%
Grywalność		80%
Pomysł		85%
Ogółem		85%



## Uzbrojenie

### Pociski powietrze-powietrze

AIM-9P Sidewinder – najprostsza rakietą, aby ją załokować, musisz przez chwilę utrzymać cel w kole celownika

AIM-120 AMRAAM – rakietą średniego zasięgu, naprowadzana radarowo-aktywnie.

AIM-120E AMRAAM – występuje tylko na Kuryłach, ma większy zasięg

AIM-9M – najlepsza rakietą pow-pow na świecie, posiada detektor celów, co oznacza, że poszukuje celu na całym HUD i z każdej pozycji efektywnie naprowadza się na cel.

AIM-9R – występuje tylko na Kuryłach, ulepszona wersja P z detekcją celów

### Pociski powietrze-zemia

AGM-45A Shrike – stary, ale niezawodny pocisk antyradarowy, skuteczny przeciwko samojezdnym wyrzutniom SAM SA-6

AGM-65D Maverick – ta wersja pocisku jest skuteczniejsza, bo naprowadzana na podczerwień

AGM-65B Maverick – zwykła wersja naprowadzana telewizyjnie.

AGM-88A HARM – nowoczesna rakietą antyradarowa. Mało używana, ponieważ można podczepić tylko dwie – na zamki, gdzie podczepia się zazwyczaj 6 Mavericków (F-16).

LAU 5003-A – zasobnik z 19 rakietami nie kierowanymi.

Potrafia zniszczyć bezpośrednim trafieniem BMP lub ciężarówkę.

AGM-84 Harpoon – wspaniały pocisk antyokrętowy, jedyna broń przeciwko Kuzniecowowi. Występuje tylko na Kuryłach.

### Bomby

MK-82 – klasyczna pięćsetfuntówka.

MK-82 HD – wersja High Drag.

MK-83 – tysiącfuntówka

MK-84 – dwa tysiące funtów, należy uważać, aby nie dostać się w zasięg eksplozji, atakując na niskim pułapie

Durandal – bomba do niszczenia pasów startowych

CBU-84 Cluster – kasetowa bomba przeciwpancerna, robi sito z T-72.

GBU-15 – czysty luksus: namierz, odpal i zapomnij, a 2 tys funtów trotylu samo znajdzie się w celu. Uwaga, raz zaatakowałem tym rosyjski niszczyciel na Kuryłach. Efekt przeszedł moje najśmielsze oczekiwania. Okręt najpierw zestrzelił bombę (!), a potem mój samolot

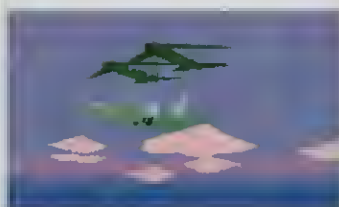
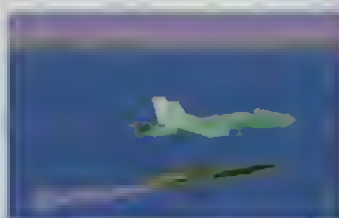
### Inne

ALQ-131 ECM POD – występuje tylko w grze Falcon 3.0

Samoloty F-16 i FSX nie mają wbudowanych ECM. Lot bez tego zasobnika to kuszenie losu

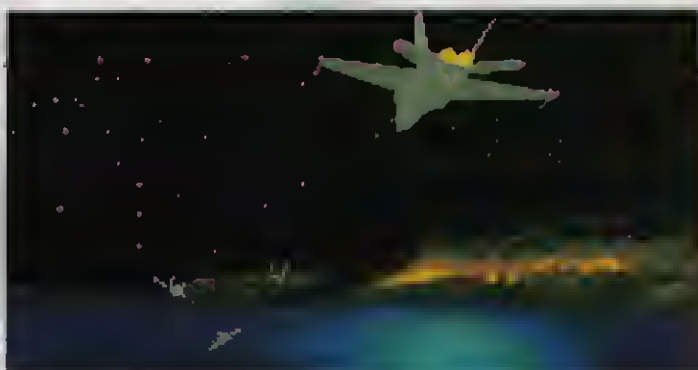
Fuel 300 gal – zbiornik podczepiany wymiennie z ECM, o poj 300 galonów

Fuel 370 gal – dwa zbiorniki podskrzydłowe o poj 370 galonów



## F-16 Fighting Falcon

Lekki dzienny myśliwiec przewagi powietrznej. Może walczyć na bliskim (tutaj jest mistrzem) i średnim dystansie oraz atakować cele naziemne. Jeden silnik Pratt & Whitney, zaopatrzony w pięciostopniowy dopalacz, zapewnia mu prędkość 2 Ma. W grze, przy realnym modelu lotu (wymagającym koprocatora), jest to samolot najłatwiejszy w prowadzeniu (w porównaniu z MiG-29 i F/A-18). Samolot ten bez komputerów kontrolujących powierzchnie sterowe nie byłby w stanie latać – jest niestateczny, ale za to bardzo zwrotny. F-16 – to najzwrotniejszy samolot występujący w grze. Szczególnie przy prędkościach 250–450 mil/h. Niestety, przyspieszenia ma słabsze w porównaniu z MiG-29 – nawet nie obciążony F-16 wznosząc się pionowo do góry, wyraźnie zwalnia. Prędkość 2 Ma osiąga na wysokości ok. 30 tys. stóp, po rozpędzeniu się na dystansie 150 mil. Maksymalny pułap F-16 – to ok. 55 tys. stóp. Wyżej nie da się lecieć poziomo, a i tak walka powyżej 40 tys. nie ma sensu. Jest to samolot do walki na niskiej i średniej wysokości. Uzbrojenie: działko Vulcan (515 szt. amunicji) i maks. 8 pocisków powietrze-powietrze. Wspaniały i diabelnie niebezpieczny jako myśliwiec oraz dobry jako samolot szturmowy, średniej jakości bombowiec (samolot przeciążony bombami nie wystartuje, a jeśli nawet uda się go unieść w powietrze, to prowadzi się go wtedy jak samochód ze spuszczonej opony powietrznej).



# PRAWIE OKRĄGŁA

## Timur i jego drużyna

za chwilę rozpocznie się mecz. Tymczasem to jednak nastąpi, musisz wybrać sobie odpowiednią drużynę i optymalnie ją ustawić. W grze jest szesnaście, zaś każdy z nich charakteryzuje parametry

### SZYBKOSC (speed)

– właśnie to,

**SILA (strength)** – określa skuteczność wejść barkiem w defensywie,

**DRYBLING (dribble)** – gdy masz piłkę i bronisz się przed jej stratą oraz gdy sam chcesz ją odebrać,

**WŚLIZG (tackle)** – określa zasięg i skuteczność wejść wślizgiem w obronie oraz np. w sytuacjach podbramkowych, gdy dobijasz piłkę,

**STRZAŁ (kick)** – właśnie to,

**GŁÓWKOWANIE (head)**

– jw.

Wybór drużyny zależy oczywiście od preferencji gracza, jednak zdecydowanie najistotniejsze cechy to: szybkość, strzał i drybling – najhojniej obdarzona nimi jest

drużyna „Cannie Rovers”. Chcącym

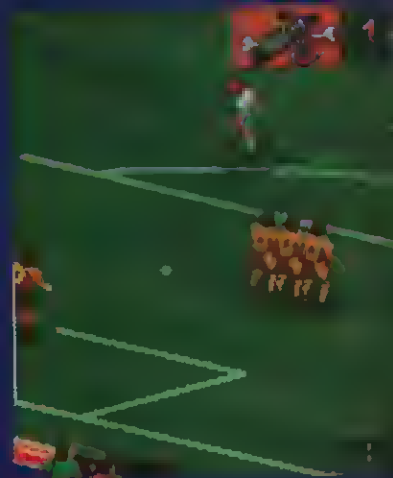
ry, z... (pięciu napastników). Pokazamy prawdziwe angielskie ustawienie 4-3-3 i postawę ofensywną – nie ma co się kryć przed przeciwnikiem, w futbolu wygrywa się strzelając bramki (ale nie WŁASNEJ drużyny – z dedykacją dla Józefa Wandzika). Jeśli jednak przeciwnik wybierze sobie zespół znacznie wolniejszy, możesz zagrać nawet maksymalną liczbą napastników – dobry technicznie, ale powolny wróg nie będzie w stanie nawet wyjść z własnej połowy. Ty zaś zafundujesz wiernym kibicom festiwal bramek.

## Jak grać, żeby wygrać

W Action Soccer dysponujesz

jęte. W tej sytuacji, biorąc też pod uwagę ograniczenia samej gry, nie można grać szybką piłką z kontry, a takim pozycyjnym.

W grze bronisz, stosuj pressing i przeciwnika na jego połowie, nie więcej niż 35. metrów od bramki. Nie należy głównie używać tylko w bezpośrednim kontakcie – można wchodzić barkiem. Pamiętaj o blokowaniu przeciwnika – na linii ewentualnego strzału powinien zawsze stać Twój obrońca. Faulować można cały czas



do woli, bowiem sędziowie pozwalają na wiele.

Gra w środku pola nie istnieje. Środkowi powinni tylko przejąć piłkę od obrońców, „podciągnąć” kawalek i oddać napastnikom. Należy unikać rozgrywania akcji w środku pola, gdyż nic dobrego z tego nie wyjdzie, a można stracić piłkę. Ataków przeciwnika należy unikać, poprzez wyciągnięcie nogi i szybkiego skrótu o własną bramkę do partnera. W grze „na jeden” lepiej się nie ruszać, nawet jeśli dobrze dryblujesz.

„Bramki to sól piłkarskiego widowiska” – jak powiedział jakiś pieprz komentatorskiego studia. Na ich strzelenie jest w Action Soccer kilka metod.

Pierwsza i najprostsza – to bieg z piłką od rogu pola karnego do rogu pola bramkowego i strzał. Gdy znajdziesz się w pobliżu tego drugiego (strzał oddajesz „Enterem”, zaś wciskając kursory – ustalasz jego kierunek i wysokość). Skuteczność 95%.

Drugi sposób – to atak sam



niemal pełną kontrolą nad piłką. „Klei się” ona do nóg zawodników, podania, nawet te czterdziestometrowe są celne. Podajesz piłkę prawym „Shiftem”, a mała biała strzałka pokazuje, gdzie znajduje się partner, do którego możesz podać. W 95% procentach przypadków adresat podania przejmie ją, bardzo rzadko zdarza się, że gość próbując przyjąć piłkę głową dostanie w twarz i padnie ogłuszony (głupie!). Trzeba też uważać, aby na linii podania nie znajdowali się

Ci, którzy mają komputer, są w tej dobrej sytuacji, że dla odprężenia mogą zająć się programem Action Soccer – jak na razie najlepszą, choć niedoskonałą, grą piłkarską. Po recenzji, którą mogliście przeczytać w poprzednim numerze, czas na kompleksowe i pełne omówienie

## W co się bawić?

Na początek wybieramy, w jaki sposób będą przedstawiane wydarzenia na boisku: czy w trójwymiarze (jak w FIFA Soccer), czy od góry. Ten drugi widok też jest ładny! Następnie mamy wybór rozgrywek. Można zagrać towarzysko, w pucharach (4 grupy po 4 drużyny), w lidze oraz w samodzielnie zdefiniowanym pucharze. W wypadku meczów, w których musi nastąpić rozstrzygnięcie można wybrać, czy po końcu regulaminowego czasu gry nastąpi dogrywka, rzuty karne, czy „gra o śmierć” (czyli gra do pierwszej łonej bramki). Gdy mecz się już na formę nie składa, możesz jeszcze podjąć decyzję o czasie trwania partii, o pogodzie (słoneczna, deszcz). Warunki atmosferyczne mają wpływ na pewność podania, celność podań i skuteczność przyjęć.





# TRIUMFALNE ZWYCIĘSTWO POLSKIEJ REPREZENTACJI NAD IZRAELSKĄ POTĘGĄ FUTBOLOWĄ, KTÓREGO ŚWIADKIM BYLIŚMY KILKA DNI PRZED POWSTANIEM TEGO TEKSTU SPRAWIA, IŻ NAWET NAJZAGORZALSZY KIBICE MOGĄ PO-CZUĆ NIEWIELKI PRZESYT EMOCJI.

boku, dobiegasz do linii pola bramkowego przy jednym słupku i zaczynasz biec wzdłuż niego do drugiego. Jeśli bramkarz jest bliżej, to po prostu go obiegasz i wyjeżdżasz z piłką do bramki – jeśli jest szybszy, to przy drugim słupku strzelasz, a on na 80% puszcza siatkę.

Wreszcie trzecia, najbardziej intrygująca metoda – to dosłownie linieyjna metoda – to dosłownie linieyjna metoda. Należy wejść na pole karne tuż przy linii końcowej i czekać aż gość wybiegnie z bramki. Wtedy trzeba do środkowego słupka uderzyć albo z wolejem pod przeciwny słupek. Ostateczny jest ładny, choć skuteczność poniżej 50%.

Z rogów należy dośrodkować daleko i dopiero potem przerzucić piłkę na drugi słupek strzelać. Z rzutów wolnych najlepiej jest strzelać bezpośrednio, starając się wymierzyć w dziurę w murze i uderzyć z maksymalną siłą. Można też odegrać do partnera stojącego obok i popisać się uderzeniem z daleka.

W sytuacji, gdy zawodnik nie stoi na wprost bramki, tylko trochę z boku.

W sytuacji, gdy stoisz naprzeciwko bramkarza i nie masz możliwości strzału – zdecydowanie powinienś odgrywać piłkę do partnerów stojących z tyłu. Z żalem należy bowiem stwierdzić, że w klasycznej sytuacji „sam na sam” gra nie odzwierciedla rzeczywistości – bramkarz zabierze Ci każdą piłkę spod nóg, autorzy nie pokusili się o możliwość strzelania bokiem, między noga-



mi czy przerzutu nad golkipierem, choć czasami udaje się strzelić w sposób zaskakujący.

## Podsumowanie i szczegóły techniczne

Pomimo pewnego niedosytu gra jest zabawna, najlepsza w swej klasie i godna polecenia każdemu. Znakomicie wypadła oprawa graficzna, muzyka nie jest gorsza, a wszystko to uzupełnia przyzwoita jakość symulacji. Zresztą nie będziemy się powtarzać – przeczytajcie recenzję.

Jeśli chodzi o wymagania sprzętowe, sprawa wygląda gorzej. Potrzebne 4 MB RAM (a najlepiej 8), procesor 386 (a najlepiej szybszy 486) i – co ważne, szybka karta graficzna (najlepiej w standardzie Local Bus). Wszystkie te zastrzeżenia dotyczą głównie widoku trójwymiarowego, jako bardziej absorbującego zasoby komputera, stąd posiadaczom wolnych maszyn polecamy widok z góry. Niestety, każda doskonałość musi mieć swoją cenę. Tym razem nie wydaje się ona być zbyt wygórowana.

Alex & Gawron



## ACTION SOCCER

Ubi Software 1994  
Sportowa  
PC

Grafika		90%
Dźwięk		80%
Grywalność		80%
Pomysł		70%
Ogółem		80%



# X-COM: TERROR FROM



W roku 2000 ziemskie oddziały zniszczyły ostatnią siedzibę Obcych – Cydonię. Triumfujący żołnierze X-Com wrócili na bezpieczną już ojczystą planetę. Lecz w chwilę później ruiny marsjańskiej bazy zostały wysłany automatycznie sygnał, który dotarł do statku spoczywającego od dawna na dnie ziemskiego oceanu. Głuche i ciemne dotychczas komputery zaczęły wykonywać zapisane programy, przebywający w hibernacji Obcy budzili się powoli z długiego snu. W czterdzieści lat później uderzyli ponownie.

## Pierwsze spojrzenie

Po rozpoczęciu gry od razu widać kilka zmian. Ponieważ walczymy pod wodą, na Ziemi zamiast wysokości oznaczone są głębokości i poziomów. Poza tym dokonano pewnych przeróbek ikon, służących do obracania mapy – zresztą takich niewielkich zmian znajdziecie dużo więcej.

Tak jak poprzednio, wszystkie nasze poczynania są kontrolowane przez zespół parastw, które decydują o funduszach przeznaczanych na rozwój

X-COM. Lecz tu też czeka drobna niespodzianka – kraje przez czterdzieści lat pozmieniały nie tylko nazwy (np. na Africa Corp lub Euro-Indicator).

Interakcja z UFO-pearlami i innymi obiektami stała się bardziej intuicyjna. Niektóre dane i więcej informacji o jednostkach rozczarują zapewne wyniki autopsji – zamiast ładnie pokrojonych Obcych mamy teraz tylko ich ciała zanurzone w wodzie. Nadrobią to jednak z pewnością statki Obcy, którzy są jeszcze bardziej rażący – ich ciała latają po wodzie.

## Walka

Misje rozpoczynają się standardowo po strzelcu pojazdu Obcych wysyłamy tekst transportowy z żołnierzami, rozdajemy im uzbrojenie oraz ekwipunek. Jednak po rozpoczęciu od razu niespodzianka: te jednostki zostały znacznie rozbudowane! Powoduje to większe zużycie swobody i realizmu, lecz z drugiej strony można się nieźle wkurzyć, szukając przez dwadzieścia tur jednego chowanego gdzieś w krzakach [wodorotach? – przyp. Alx] Obcego.

Misje odbywają się w interaktywnej grze UFO scenariusz, w której najczęściej na dnie morskich oceanów, czasem tylko na powierzchni odbicia statku, oraz w podwodnych lub ratowniczych misjach. O ile sam sposób przebiegu akcji nie zmienił się, tylko grafika jest „całkiem nowa”. Żołnierze mają nowe skafandry, trzymają

w garści nowe (według mnie ładniejszej) strzelby, rzucają nowymi granatami, oczyszczają nowe statki Obcych... Zasady rozgrywki nie uległy jednak zasadniczym zmianom. Nadal mamy cztery poziomy wysokości, trzy sposoby strzelania, żołnierzom jak zwykle brakuje jednostek czasu. Ale ma to przynajmniej jedną zaletę – nabyte podczas gry w UFO doświadczenie procentuje...

Muzyka w grze jest mroczna i tajemnicza, niestety, szybko się nudzi, a wyłączyć jej nie można, chyba że razem z efektami dźwiękowymi, całkiem fajnymi.

## Wady i tym podobne

Niestety, gra X-COM odziedziczyła po swojej poprzedniczce także kilka niedoróbek (są zbyt małe, by nazwać je wadami – oprócz jednej). W zasadzie nie utrudniają one rozgrywki i nie są specjalnie nie rzucają się w oczy, ale kilka z nich twórcy gry mogliby spokojnie wyeliminować.

Podczas misji nie mamy możliwości obracania kąta widzenia, co czasami powoduje trudności w rozpoznaniu niektórych przedmiotów (są m. in. kiedyś widać monitor za Obcego). Przydałoby się ikonki obrotu, np. takie jak w ImmCity 2000.

W trakcie misji otrzymujemy eleganckie komunikaty o tym, że nasz najodważniejszy dotychczas żołnierz spanikował lub że Obcy przejęli nad nim kontrolę, lecz brakuje informacji w stylu „XXX has been killed”. W trudnych sytuacjach, w których nie

wiemy, gdzie się podział jeden z naszych żołnierzy, a ten po prostu cztery tury wcześniej dostał od Obcego w plecy (i nikt tego zajścia nie widział).

Tak jak w grze UFO, komputer czasem idiotycznie przydziela broń przed misją i trzeba wszystko ręcznie przekładać. O ile ten pierwszy raz można by mu wybaczyć (przecież to tylko blaszane pudło), o tyle potem mógłby już nasze ustawienia zapamiętać!

No i ostatnia, poważna wada. W grze X-COM wprowadza



## Dystrybucja w Polsce:

IPS Computer Group,  
02-916 Warszawa,  
ul. Okrężna 3,  
tel. 642-27-66, 642-27-68,  
fax 642-27-69

## Wersja dyskiecikowa

spolszczona, wersja CD  
oryginalna. W momencie  
składania tekstu orientacyj-  
nie ceny nie są jeszcze  
znane.



dzono kilka rodzajów broni, która teoretycznie działa tylko pod wodą. Dlaczego teoretycznie? Ponieważ, jeśli podczas naziemnej misji zostawimy naszemu żołnierzowi jednostki czasu na turę przeciwnika, odczeka do podwodnej broni podczas tej tury wystrzelił!

## Co każdy chłopiec wiedzieć powinien

Na koniec chciałbym przedstawić kilka rad, przeznaczonych



# THE DEEP

**FIRMA MICROPROSE NIE ODESZŁA ZBYTNIO OD SCHEMATU. ZNÓW MAMY WROGIE ISTOTY CHĄCĄ ZAWŁADNĄĆ ZIEMIĄ I ODDZIAŁ ŻOŁNIERZY MAJĄCY TEMU ZAPOBIEC. ALE TYM RAZEM OBCY NIE PRZYBYWAJĄ Z KOSMOSU, LECZ Z PODMORSKICH GŁĘBIN.**

szczególnie dla początkujących łowców Obcych. Staralem się nie powtarzać w większości aktualnych uwag Marcina Grab-

3. Pamiętaj, że kucnięcie poprawia nieco celność. Twórcy gry dodali nawet dodatkową ikonkę do rezerwowania jednostek czasu na kucnięcie (żołnierz ze strzałką nad głową).
4. Uważaj na wybór uzbrojenia – niektóre rodzaje broni działają tylko pod wodą!
5. Do wstępnego obchodu w celu rozpoznania nieznanego terenu najlepiej stosować czołgi SWS. Zniszczony czołg zawsze można odkupić, natomiast w wypadku śmierci żołnierza tracimy dwie rzeczy: jego zdobywane przez wiele misji doświadczenie i morale załogi.
6. Żywi Obcy przynoszą więcej pożytku niż martwi, tak więc jak najczęściej korzystaj z Thermal Fazerów, lub (w późniejszych etapach gry) Thermal Shok Launchera. Lecz staraj się też nadmiernie

nie ryzykować – lepiej stracić Obcego niż swojego żołnierza.

7. Gdy jakiś wredny cywil uderze Ci się kręcił pod nogami lub co gorsza blokuje przejście, możesz spokojnie go uspić (czyta zamrozić). W razie wielkiego niebezpieczeństwa możesz unieszkodliwić nawet własnego żołnierza, ale liczyć się z dość długim okresem kuracji.
8. Jeśli nie możesz zabić Obcego, który stoi obok beczek, strzel do nich – dostanie podmuchem, przy którym będzieś miał niezłe oświetlenie. Ale uważaj! W myśl starego przysłowia: „kto pod kim dołki kopie...” lepiej nie stawiaj swoich żołnierzy obok beczek.
9. Staraj się nie skupiać swych żołnierzy w dużych grupach blisko siebie. Wystarczy wtedy jeden granat, celnie rzucony przez Obcego... Jeśli wynalazłeś już Magnetic Ion Armour, lepiej jest latać nieco wyżej nad ziemią. Obcy są na tyle głupi, że rzucają granat, który upada pod Twoim żołnierzem, z reguły nie robiąc mu krzywdy.
10. Jeśli wybitnie skopałeś mieśnię (rating: terrible), w następnym ostro weź się do roboty! Gdy nawalisz po raz drugi – X-COM zostanie roz-

wiązany, a Obcy przejmą kontrolę nad Ziemią. Tego przecież nie chcemy...

## Podsumowanie

Gr. COM: Terror from the Deep osobom, które grają lub grały w UFO na pewno się spodoba. To samo świetne połączenie strategii z ekonomią, ta sama dobra grafika, ten sam niesamowity nastrój... Dochodzi jeszcze od nowa badanie cywilizacji Obcych, gdyż od swych poprzedników różnią się oni trochę.

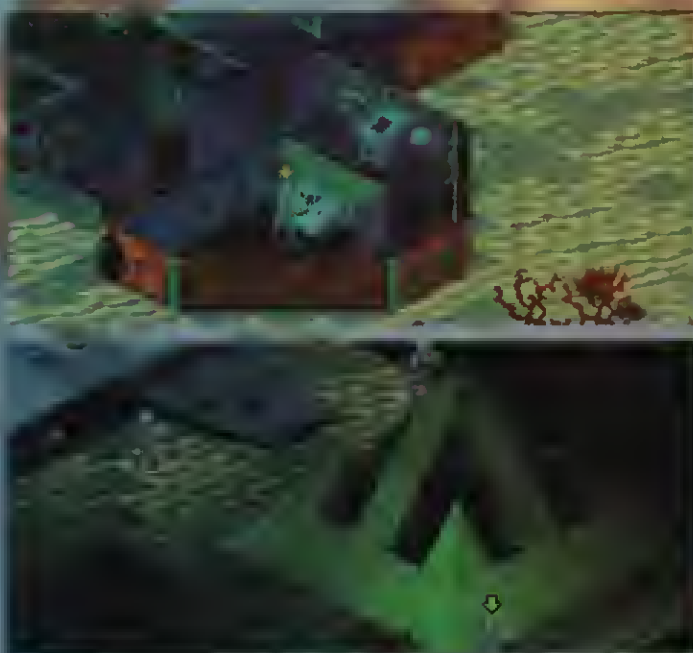
Kodą, że gra jest w tak dużym stopniu kalką z poprzedniczek, w zasadzie bardziej przypominając zestaw dodatkowych misji niż ulepszony i rozwinięty następca. Co nie zmienia faktu, że Obcych rozwala się miło.

**Marcin Wichary**

PS Właśnie lecę na końcówkę misję – sami sprawdźcie, gdzie

skiego z opisu gry UFO (Gambler 6 i 7/94) – radzę więc zapoznać się także z nimi.

1. Zapamiętaj: widzisz tylko to, co widzą Twoi ludzie. Dlatego często się rozglądaj i staraj korzystać ze wzniesień (pagórków, dachów, domów itp.) – łatwiej z nich zauważyć kryjącego się gdzieś dalej Obcego.
2. Zamiast tracić czas na szukanie drzwi do domu, często lepiej jest po prostu strzelić w ścianę



## X-COM: TERROR FROM THE DEEP

MicroProse 1995  
Strategiczna  
PC, PC CD-ROM

Grafika		80%
Dźwięk		70%
Grywalność		95%
Pomysł		80%
Ogółem		90%



# RASA OBCYCH JUŻ DWUKROTNIE WE WSZECHŚWIECIE. TERAZ PONOWNIE RUSZYŁA DO ATAKU, A JEJ ŁUPEM

## STAŁA SIĘ MAŁA KO CIE AZARIN - SIEDE

### Opis kolonii

#### Outdoor Zones (OC, CG, O, CS)

Tower Assault jest kontynuacją słynnego cyklu Alien Breed. Tym razem naszym zadaniem jest eliminacja Obcych z opanowanej przez nich placówki naukowo-badawczo-górnictwej, składającej się z sześciu połączonych ze sobą wież, otaczających siódmą, najwyższą wieżę – główną budowlę, której ostatnie piętro stanowi główny cel gry.

Porównując nowy produkt z jego poprzednikami, można zauważyć sporo zmian na lepsze. Poprzez wprowadzenie wielu dróg wyjścia z poszczególnych poziomów gra przestała być linearna i, jak podaje producent, ma 276 sposobów ukończenia! Istotną nowością jest możliwość ostrzału w stronę przeciwną do kierunku ruchu, co znacznie ułatwia przeżycie. Kolejnymi, raczej kosmetycznymi ulepszeniami są nowe typy Obcych (niewidzialni), nowe rodzaje broni, skazone promieniowaniem pomieszczenia, możliwość rozwalenia niektórych drzwi i ścian za pomocą broni, jak również wzbogacenie fabuły.

Eksploracja tych opuszczonych przez ludzi i potwory obszarów nie jest niebezpieczna – nie wnosi niczego nowego do gry. Usiany minami i strażony przez działa laserowe teren wokół obiektu nie zawiera wiele „interesujących” rzeczy, ma jedynie doprowadzić gracza do wnętrza kompleksu. Zamieszujące powierzchnię jaszczurki – zupełnie niegroźne. W Crash Site (CS) warto (dla kasy) udać się na południowy zachód, zaś do Outer Colony 5 (OC5) na północny wschód, gdzie rozbili się drugi statek.

#### Civilian Tower (Cv)

Wieża służyła dotychczas jako kompleks noclegowy – stacja, poczynkowy dla całej załogi, ale po ataku Alien Breed przekształciła się w gigantyczną trupiarnię stołową Obcych. Na terenie leży możemy oprócz licznych i najczęściej ponadgryzanych trupów, znaleźć sporo gotów i amunicji. Drzwi do pomieszczeń – nie wymagają kluczy, dodatkowo mało wytrzymałe. Liczne grupy Obcych penetrują korytarze, lecz ich pełne ludzkiego mózgu brzuchy nie kazują się odpornością na ogień.

#### Storage Tower (St)

Obszar magazynowy został niestety pozbawiony, załoga pograżając się w ciemnościach i tyko dzięki naszej łatarce możemy zobaczyć eksplorację terenu. Znajdziemy tam, przede wszystkim olbrzymią ilość gotów, nie brakuje również magazynu z amunicją. Klucze do drzwi. Działają one łącząc z nich Obcych.

#### Engineering Tower (En)

Tęgi poziom tej wieży został kompletnie zniszczony przez Obcych. Bardzo dużo drzwi, z których wychodzą liczne grupy Obcych. Ten poziom ma odporność na ogień Obcych.

oczekujących tam niebezpieczeństwa. Elementy wyposażenia – duży licznik odporności.





# ASSAULT

zadania wymaga wypełnienia jakiegoś zadania, zwykle dość trudnego

## Military Tower (M1)

To zdecydowanie najniebezpieczniejsza ze wszystkich wież. Ciężko obwieszona działami dużego kalibru, szczerze mniemam, że Obcy i Sec-Roboty nie wiedzieli o jej istnieniu.

Obcy i Sec-Roboty – to szeroka gama atrakcji czekających w środku skomplikowanego korytarza. Jeśli do tego dodać trudne do wykonania misje i często włączające się alarmy, to jesteśmy pewni, że niewielu śmiało by się zapuścić w głąb tej budowli, a jeszcze mniej wyjdzie stamtąd cało. Najwyższe piętro zamieszkuje jeden z olbrzymich stworów, pilnujących przejścia do Main Tower.

## Science Tower (Sc)

Najbardziej zagadkowa ze wszystkich wież. Na piętrach III spotykamy całe mnóstwo Obcych i Sec-Robotów, a pozostałe wprost

ziewają pustką. Można się tam jednak nieźle obłowić (dużo amunicji), a stawiane przed nami zadania są dość interesujące. Czwarte piętro, jak poprzednio, zamieszkuje duży lokator.

## Security Tower (Sr)

Ścisie strzeżona twierdza, w której można spotkać ostatnich ocalałych mieszkańców kolonii. Tamtejsi Obcy odznaczają się wytrzymałością, lecz są w miarę powolni i choć dość dużo ich tam grasuje – przeżycie (w dobrym zdrowiu) nie powinno stanowić trudnego zadania. Jedyne kłopot może sprawiać stosunkowo mała liczba znajdujących kluczy, a duża – zamkniętych drzwi. Również stwor pilnujący przejścia do Main Tower nie należy do przyjemniaczków. W tej wieży nie funkcjonuje wyświetlanie map.

## Main Tower (M)

Tutaj rozpoczyna się koncowy etap naszej gry. Siedem bardzo rozbudowanych i załoczonych Obcymi pięter. Liczne obszary o bardzo silnym promieniowaniu. Czekająca na końcu rozprawa z królową Alien Breed. To wszystko powinno dostarczyć milej i przyjemnej rozrywki każdemu miłośnikowi sadomasochizmu. Szczególnie nieprzyjemne jest III piętro tej budowli, gdzie upływający czas zmusza nas do wścieklej biegania w poszukiwaniu windy, która zawiezie nas na wyższe piętro.

## Corridors

są to zazwyczaj niezbyt duże poziomy (z założenia korytarze)



łączące sąsiadujące ze sobą wieże. W chwilę po wejściu do takiego obiektu (Corridor) uaktywnia się system autodestrukcji, zmuszając nas do panicznego poszukiwania wyjścia. Korzystanie z tych przejść niesie ze sobą duże ryzyko, bo jeśli na czas nie znajdziemy wyjścia, definitywnie kończymy grę. Skuteczną metodą eksploracji jest bieganie skrajnymi korytarzami, po przeciwnej stronie wejścia do



## TOWER ASSAULT

Team 17 1994

Zręcznościowa

Amiga, PC, CD32

Grafika		85%
Dźwięk		85%
Grywalność		90%
Pomysł		75%
Ogółem		85%





po mieszczeniu trzeba raz spa-  
rzyć się (najlepiej włączyć alarm  
i czekać, aż skończy się cz. 5).  
Dopiero za drugim razem zosta-  
niemy przeniesieni tam, gdzie  
trzeba. Kody bardzo często nie  
odzwierciedlają całego inwen-  
tarza – Refraction Laser zmienia  
się w Heatsense Missiles, zaś licz-  
ba magazynków jest często re-  
dukowana do pięciu, mimo że  
przedtem było ich więcej.

**Corridors** Numeracja obiektów  
sugeruje, że jest ich w sumie  
17, z których zwiędziliśmy 16 z nich –  
lokalizacja jednego pozostała dla  
nas tajemnicą (prowadzi prę-  
dopodobnie z M1 do St2).

### Krzaki

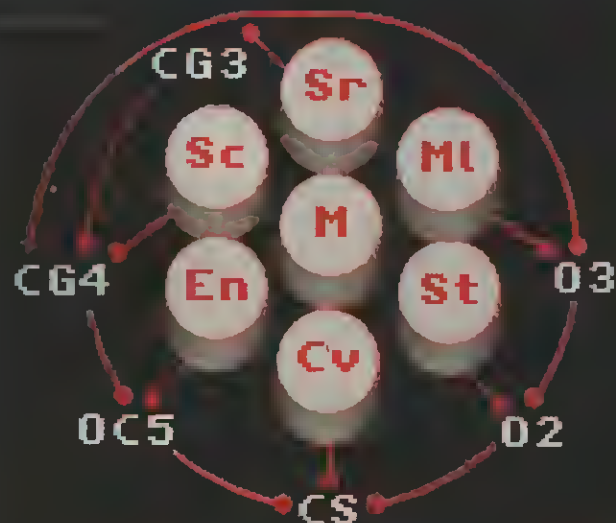
Inne wpadki zdarzają się rów-  
nież w tej części Allen Breed.  
Na drugim piętrze Storage To-  
wer, jeśli chcemy za pomocą  
teleportu (Pn-Wsch) dostać się

### Wychodząc

naprzeciw mniej cierpliwym gra-  
czom, proponujemy dwie drogi  
dojścia do Main Tower (na pod-  
stawie wersji gry na komputery  
Atari).

Droga Tomka – o skomplikowa-  
niu średnim na jeza, dosyć dłu-  
ga, ale za to bardzo skuteczna.

CS – C1 – Cv2 – St2 – St3 –  
Cv3 – En3 – En4 – Sc4 – M1



## Uzbrojenie i wyposażenie



**TS-16 Assault Gun** – standardowy  
pistolet maszynowy o najmniejszej sile  
rażenia, przy względnie szybkim tempie  
zuzycia amunicji.

**Tri-Lazer Gun** – karabin laserowy  
strzelający potrójnym impulsem energii, nie  
zużywa za wiele amunicji. Bardzo efektywna  
jest wersja High tej broni (strzał trzema  
potrójnymi impulsami energii).



**NX-2 Heatsense Missiles** – wyrzutnia  
samonaprowadzających się rakiet. W  
założeniu miała to być bardzo użyteczna  
broń, ale okazała się mało skuteczna w

walce – niska moc pocisków i kłopoty z ich samonakierowywa-  
niem (zazwyczaj nie „pakuje się” tam, gdzie chcemy).

**J.A.28 Firewall** – ekstremalnie efektyw-  
ny miotacz ognia, mający niestety wady  
mały zasięg i piorunująco szybkie zużywa-  
nie amunicji (ściera ukończył z nim grę,  
ale poleca mieć pod ręką co najmniej 30  
magazynków).



**Refraction Laser** – najlepsza broń ze  
wszystkich rodzajów dostępnych w grze.  
Wysła serię wysokoenergetycznych  
pocisków mających zdolność odbijania się  
od ścian. Poza tym, tempo zużycia

amunicji jest bardzo wolne (Tomek nie narzekał nigdy na jej  
brak).

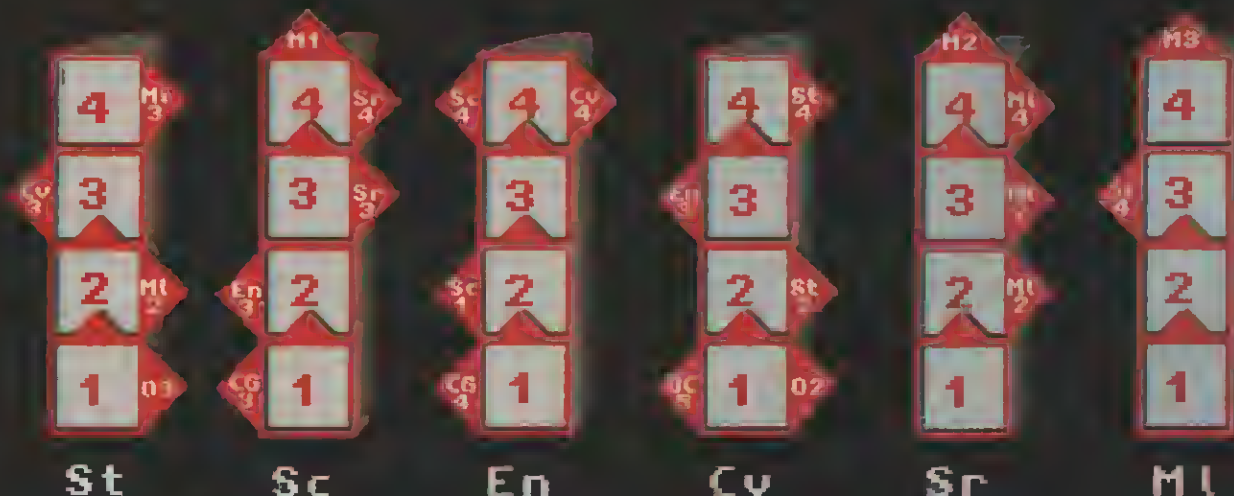
**Body Armour** – opancerzenie chroniące  
przed skutkami starć z potworami, strzałami z  
broni i wpływem radioaktywności. Ochrona  
jest jednak ograniczona, a kamizelka może się  
zuzyc albo całkowicie zniszczyć z upływem  
czasu lub wskutek nieostrożnego postępowania  
(np. częste „kontakty cielesne”).

**RMS-3000 Scanner** – rozszerza do maksimum pole widoku  
pokazywanego przez mapę.

Droga Sziery, najzyskawsza i najbezpieczniejsza z wy-  
czajnego śmiertelnika

C1 – OC5 – CG4 – CG3 – M1 – St4 – M1

**Tomasz Staroń  
i Przemysław Scierski**





# tete

TIPS & TRICKS

3...2...1

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

## INDEKS

### DISKEDITOR DREAM

### TEAM CZYLI KLUB

### GRABARZA ..... 34

### X-COM: TERROR FROM THE

### DEEP (PC) ..... 34

### ALONE IN THE DARK

### (PC) ..... 34

### CYBER EMPIRES (PC) ..... 34

### PREMIER MANAGER

### 3 (PC) ..... 34

### RAILROAD TYCOON

### DELUXE (PC) ..... 34

### STRIKER (PC) ..... 35

### PRIVATEER (PC) ..... 35

### ROME AD92 (PC) ..... 35

### KMF FRONTIER

### KLUB ..... 35

### KC KURIER

### CYWILIZACYJNY ..... 36

### TEENAGENT (PC) ..... 37

### ADVENTURES OF ROBIN

### HOOD (AMIGA) ..... 3B

### AIRBORNE RANGER (PC) ... 3B

### ALIEN BREED 2 (AMIGA) .... 3B

### ALLEY CAT (PC) ..... 39

### ALONE IN THE

### DARK (PC) ..... 39

### ALONE IN THE

### DARK 2 (PC) ..... 39

### AQUAVENTURA (AMIGA) ... 39

### BATTLE OF BRITAIN (PC) .... 39

### BILL'S TOMATO

### GAME (AMIGA) ..... 39

### BLOB (AMIGA) ..... 39

### BLOOD MONEY (PC) ..... 39

### BUFALLO BILL WILD WEST

### SHOW (AMIGA) ..... 39

### CASTLES II (PC) ..... 39

### CHARISMA (AMIGA) ..... 39

### CHRISTOPHER

### KOLUMBUS (PC) ..... 39

### CLOCKWISER (AMIGA) ..... 39

### COLGATE (PC) ..... 39

### COLORADO (PC) ..... 39

### CONQUEST OF

### Longbow (PC) ..... 39

### CRICKET PARADISE (PC) .... 40

### CYBER PUNKS (AMIGA) ..... 40

### DARK SIDE OF

### THE MOON (PC) ..... 40

### DAS BOOT (PC) ..... 40

### D-GENERATION (PC) ..... 40

### DESCENT (PC) ..... 40

### DRAGON'S LAIR (PC) ..... 40

### DRAGON'S LAIR II (PC) .... 40

### DUNE (AMIGA) ..... 40

### ECSTASIA (PC) ..... 40

### FELIX (AMIGA) ..... 40

### FIRE & ICE (AMIGA) ..... 40

### FURY OF THE

### FURRIES (PC) ..... 40

### HARLEY DAVIDSON (PC) ... 41

### ISHAR I (PC) ..... 41

### K-240 (AMIGA) ..... 41

### KINGS OF

### THE BEACH (PC) ..... 41

### LARRY I (PC) ..... 41

### LORD OF

### THE RINGS (PC) ..... 41

### LOTUS 2 (AMIGA) ..... 41

### MOONSTONE (PC) ..... 41

### PHOBOS '99 (PC) ..... 41

### POPULOUS II (PC) ..... 41

### PREDATOR (AMIGA) ..... 42

### PREDATOR 2 (AMIGA) ..... 42

### PREMIER

### MANAGER (AMIGA) ..... 42

### RICK DANGEROUS

### (AMIGA) ..... 42

### SANGO FIGHTER (PC) ..... 42

### SCORCHED EARTH (PC) .... 42

### SENSIBLE WORLD

### OF SOCCER

### (AMIGA) ..... 42

### SHADOW FIGHTER

### (AMIGA) ..... 42

### SIM ANT (AMIGA) ..... 42

### STAR GLIDER 2 (AMIGA) .... 42

### SUPERFROG (AMIGA) ..... 42

### TERMINATOR 2 (AMIGA) .... 42

### WOLFCHILD (AMIGA) ..... 42

### VIKING CHILD (PC) ..... 42

### X-WING (PC) ..... 42

### ZOOL (PC) ..... 42

I lecimy. W tym numerze po raz drugi już oceniamy nadesłane typy i przypominam, że walczyście o **10 MILIONÓW** płatne pod koniec grudnia. Na konkurs fałszywkowy przyszły 52 odpowiedzi (ej, leniuszki!), w tym dziesięć prawidłowych. Gra nie istniejąca - to, oczywiście, **Loremaster of the Dragons** (fajny tytuł wymyśliłem, prawda?). Część z Was wskazywała jako fałszywkę grę Riee of the Triad na Amigę. Rzeczywiście, ROTT na komputer Amiga nie istnieje, ale był to błąd redakcyjny. Pamiętajcie, fałszywka - to fałszywka, a nie np. tytuł z literówką (chociażby Boll zamiast Ball). Jak doświadczenie wskazuje - literówki zdarzały się, zdarzają i będą zdarzać. Selawi.

Nagrody (gry ufundowane przez **IPS Computer Group**) wylosowali: **Magdalena Grabowska** ze Szczecina, **Mirosław Zawisło** z Gliwic i **Łukasz Hołuj** z Myślenic. Natomiast nagroda w wys. 200 nowych złotych przypada bezdyskusyjnie **Pawłowi Łysikowi** z Józefowa.

A oto klasyfikacja Supertete po dwóch wyścigach:

1. Paweł Łysik - 33 punkty.
2. Marcin Podlipski - 17,5 punkta.
3. Rafał Brzoska - 15 punktów.

Jak z tego widać, najbliżej 10 milionów jest Paweł. Walczcie, chłopaki!!!

PS Przypominamy, odpowiedzi na konkure fałszywkowy przyjmujemy tylko na kartach pocztowych do dnia 20 miesiąca (decyduje data wysłania), w którym ukazał się numer z fałszywką.

## DISKEDITOR DREAM TEAM CZYLI KLUB GRABARZA

### ZIELONO MI – WŁAŚNIE TAK

Ten tekst przeczytacie zapewne gdzieś na początku lipca (zakładając, że na jakiejś tam Florydzie Gambler jest w kioskach), a wtedy ogólne samopoczucie, wizja dwóch miesięcy wolnego czasu i piękna (ohy) pogoda nie będą sprzyjać myśleniu o bajtach i innych tego typu offsetach – dzisiaj i następny odcinek będą więc traktowały o nieco luźniejszych sprawach.

### Edytory SG (i nie tylko)

Wśród graczy istnieje dość spora grupka ludzi, którzy nie grzeją w SG (w innym wypadku dział DDT zajmowałby cały numer Gamblera). Niektórzy dlatego, że nie chcą (ich sprawa), a pozostali – po prostu nie potrafią. Gdy mają szczęście i w ich gazecie jest dział podobny do naszego DDT, mogą się jeszcze czegoś nauczyć, ale nie zawsze jest tak różowo. Niektórzy nie mają dostępu do edytora plików, a inni po prostu boją się obsługiwać go bez przygotowania (zresztą słusznie). I przede wszystkim dla tych osób powstają edytory savegame'ów.

Edytor jest programem służącym do edycji, czyli dokonywania zmian i poprawek. Jak łatwo wykombinować, edytor SG łączy do zmian plików SG. Ale po co – czy nie wystarczy edytor plików?

Edytor SG jest najczęściej programem dość prostym w obsłudze, a przynajmniej o wiele prostszym niż edytor plików. Poza tym, jako że edytor SG dedykowany jest zazwyczaj tylko jednej grze, jego autor wszystko już rozpracował i nie musimy sami zmuszać wyszukiwać odpowiednich offsetów. A jeśli nawet mamy je już podane, np. w Gamblerze, to i tak o wiele przyjemniej odpowiada się np. na pytanie edytora SG „podaj liczbę pieniędzy”, niż wpisuje liczbę pod odpowiednim offsetem (przeliczając ją uprzednio na system szesnastkowy).

Inna sprawa, że edytory do gier grzeją niekoniecznie tylko w SG. Do bardzo popularnej gry Wolfenstein 3D i jej jeszcze bardziej znanej następczyni – Doom, powstały dziesiątki (a może i setki) edytorów, które pozwalają nam na wszystko: zmianę wyglądu potworów i ścian, układu korytarzy, dźwięków i muzyki występującej w grze, projektowanie nowych typów broni... Większości z tych rzeczy nie można dokonać przy użyciu tylko edytora plików!

Pisanie edytora do gry jest zajęciem dość trudnym, gdyż nie dość że trzeba umieć (dobre) programować, to jeszcze koniecznie rozgrzyść, w jaki sposób dane są w grze przechowywane. O ile w wypadku SG jest to zazwyczaj łatwe, to z odczytaniem innych danych są czasami spore problemy. Nierzadko zdarza się, że dane są szyfrowane albo pakowane – co znacząco utrudnia (a czasem nawet uniemożliwia) ich „rozmontowanie”. Sam napisałem kilka edytorów i wiem, jak okrutne bywają czasem gry strzegące swych tajemnic...

Ponieważ edytory są zazwyczaj programami bezpłatnymi (freeware, public domain) lub podlegają niewielkiej opłacie rejestracyjnej (shareware) – można je znaleźć w wielu BBS-ach czy też w coraz bardziej popularnej sieci Internet. Niektóre edytory to wprost majstersztyki i trudno nie podziwiać autorów za ogrom pracy, jaki włożyli w ich stworzenie.

Jeśli napisałeś w swoim życiu jakiś (nawet bardzo prosty) edytor – możesz być z siebie naprawdę dumny. Wystarczy teraz wysłać go do Gamblera (z dopiskiem DDT) i jeżeli edytor jest naprawdę dobry, to zasłużona sława i chwala Cię nie ominie. Pomyśl sobie – przeczyta o Tobie tych sto kilkadziesiąt tysięcy czytelników...

Za miesiąc tekst o innych programikach „wspomagających” gry, natomiast we wrześniu wrócimy do szarej rzeczywistości i nauczymy się zmieniać liczby zapisane na dwóch lub czterech bajtach.

### KÓŁKO WETERANÓW

### X-COM: TERROR FROM THE DEEP (PC)

Gra zapisuje SG nietypowo, gdyż tworzy 10 katalogów (GAME\_1 – GAME\_10) i w nich nagrywa pliki z różnymi danymi dotyczącymi gry.

W pliku **LIGLO.BAT** cztery bajty od offsetu 00h – to pieniądze. Maksymalna wartość to FFFFFFFFh, lecz lepiej wpisać trochę mniej, gdyż na przełomie miesiąca dostajemy nowe fundusze i może przekroczyć się licznik, w rezultacie czego hędziemy pod kreską.

W pliku **HASH.DAT** znajdziemy informacje o hazardach. Możemy mieć do osiemu baz, dane każdej z nich zajmują 298 (128h) bajtów. Dla pierwszej bazy mamy:

offset

00h-0Fh – nazwa bazy,

10h-D2h – po 2 bajty – przedmioty w magazynach,

DAh-FDh – 38 bajtów – informacje o hudynekach w bazie. Każde z 36 (8x6) pól może przyjąć następujące wartości:

FFh – brak hudyunku

00h – AIR-LOCK

01h – LIVING QUARTERS

02h – LABORATORY

03h – WORKSHOP

04h – STANDARD SONAR

05h – WIDE ARRAY SONAR

06h – TORPEDO DEFENCES

07h – GENERAL STORES

08h – ALIEN CONTAINMENT

09h – GAUSS DEFENCES

0Ah – SONIC DEFENCES

0Bh – P.W.T. DEFENCES

0Ch – BOMBARDMENT SHIELD

0Dh – M.C. GENERATOR

0Eh – M.C. LAB OFH – TRANSMISSION RESOLVER

10h – SUB PEN (lewa górna część)

11h – SUB PEN (prawa górna część)

12h – SUB PEN (lewa dolna część)

13h – SUB PEN (prawa dolna część),

FEh-121h – 36 bajtów – informacje o czasie powstania hudyneków.

Istnieją trzy możliwości: 00h – hudynek już stoi, FFh – hudynek nie istnieje, inna liczba – liczba dni, jakie pozostały do zakończenia konstrukcji. Ciąg dalszy w następnym odcinku...

Marcin Wichary [Złemia]

### ALONE IN THE DARK (PC)

W pliku **SAVE.ITA** zmien następujące bajty na wartość FFh:

4D90h – paliwo do lampki

4D9Ah – pociski karabinowe

4DAAh – energia

4E3Bh – pociski rewolwerowe

Rafał Brzoska [Zawada Książęca]

### CYBER EMPIRES (PC)

Zapisz stan gry na dysku. Następnie zmień w zapisanym pliku bajty od offsetu 21h na FFh FFh FFh. Jeżeli zapiszesz grę pod numerem 1, Twój „save” będzie miał nazwę GAME1.DAT. Uruchom grę i wgraj zapisany stan gry. Będziesz miał dużo pieniędzy.

Andrzej Dominik [Kielce]

### PREMIER MANAGER 3 (PC)

Na pierwszy ogień idzie kasa. Zapisana jest w pliku **GAME.B** za nazwiskiem menedżera. Na nazwisko przeznaczono 18 bajtów, za nim w czterech kolejnych bajtach znajduje się stan naszego konta. Po przeliczeniu na hexy wpisujemy wymarzoną ilość gotówki.

Teraz co nieco o zawodnikach. Dane o nich zapisane są w pliku **GAME.C**. Szukamy naszych zawodników. Za nazwiskiem piłkarza (12 bajtów) 7 kolejnych bajtów o nieparzystych offsetach – to dane o graczach. Zamieniamy ich wartości na 83h i mamy playera ULTIMATE.

Piotr Bejger, „Gaga” [Szczecin]

### RAILROAD TYCOON DELUXE (PC)

Zapisz stan gry na dysku. Następnie zmień w zapisanym pliku (o nazwie **RRP.SVB**) bajty od offsetu 3D1Dh na 80h 3Eh. Będziesz miał dużo pieniędzy.

Andrzej Dominik [Kielce]



## MAŁA, CZARNA I Z PRZYCISKIEM

Oto trzecia (z czterech) partia adresów do Action Replay, pracownica odzyskana przez **Przemka Ścierańskiego**. Jeśli nie chcecie, by na czterech częściach się skończyło, przysyłajcie własne adresy (pocztowe też)!

Tytuł	Adres	Effekt
Action Fighter	01DE84	życia
Alien 3	03696C	życia
	0368C7	czas
	036871	więźniowie
	0368A7	granaty
Battle Squadron	004DDA	życia 1. gracza
	004EE4	życia 2. gracza
	004ED6	missile 1. gracza
	004EEF	missile 2. gracza
Brian The Lion	C31C3B	życia
	C31C39	energia
	C31C37	kryształy
Cool Spot	039118	życia
Deep Core	022832	życia
Dinosaur Detective	0566D4	życia
Dragon Breed	02A337	życia
Galaga Deluxe	02BC8D	życia
Hero Quest	001038	życia
Insects In Space	00C899	życia
Jamee Pond	0001B1	życia
Lionheart	091EE6	życia
Micro Machines	003946	życia
	006627	okrążenia
Naro	013987	życia 1. gracza
	013A2B	życia 2. gracza
Pang	006A17	czas
	00DFD6	życia 1. gracza
	00E10F	życia 2. gracza
Populous	2C89655	pieniądze
Project-X	00BBC1	życia
Second Samurai	0E17E6	życia
Shadow Dancer	01EB3C	życia
Super Off Road Racer	001C48	kredyty 1. gracza
	001CA8	kredyty 2. gracza
Switchblade 2	00261F	życia
Technocop	C18BE1	życia
Toki	023CD9	życia
Twinworld	00E337	życia

## CIEKAWOSTKI WUJA ZENONA

### STRIKER (PC)

Ora jest w porządku, ma jednak denerwujący mankament. Nazwiska piłkarzy nie odzwierciedlają dzisiejszych realiów. Jest na to pewien sposób. Rozpakowujemy plik **16.EXE** lub **256.EXE** za pomocą PKLite i edytujemy jeden z nich. Reszta jest prosta. (Nazwiska piłkarzy zawarte są w pliku i można zmienić je DiskEditorem - przyp. MW)

**Piotr Bajger, „Gaga” (Szczecin)**

### PRIVATEER (PC)

Przejdź do katalogu z grą i utwórz jakiś podkatalog, np. LOS. Teraz skopiuj plik **TBTNE.VDA** do tego podkatalogu, zmieniając mu nazwę na **ADVENT.BAT** (np. komendą COPY TBTNE.VDA LOS\ADVENT.BAT). Teraz zmień katalog na LOS i uruchom ewoje dzieło za pomocą komendy **ADVENT SETUP** - możesz pograć sobie w fajną tekstówkę.

**Rafał Brzoska (Zawada Księżąca)**

### ROME AD92 (PC)

Jeżeli nigdy nie udało Ci się przejść pierwszej planszy, a chciałbyś zobaczyć inne, to:

1. Zrób kopię gry.
2. Skasuj katalogi a nazwach **01 A**.

3. Następnie zmień nazwy katalogów **1 i B** na **01 A**.  
W ten sposób gra zacznie się od poziomu drugiego.

**Andrzej Dominik (Kielce)**

## ŁUDZIE LISTY PISZA

Dzisiejszy odcinek powstał pod koniec kwietnia, tak więc dostaliśmy dopiero parę listów - odpowiedzi na apel Mirka Domosuda w Gamblerze 4/98. Niestety, nie mogliśmy wydrukować wielu poprawek ze względu na pewne niejasności w ich treści (były pisane przed opublikowaniem wytycznych). Najczęstsze błędy to: brak informacji, czy offset podany jest w systemie dziesiętnym, czy szesnastkowym i brak nazwy zmienianego pliku SG. Jednak niektórzy autorzy mają już u nas „dużego plusa” i są na jak najlepszą drogę do zdobycia nagrody. A inni niech nie zadowolą, tylko sami zabiorą się do pisania!

Poza tym - miłych wakacji!

**Marcin Wichary i koledzy z podwórka**

## KMF FRONTIER Klub

Oblęcałem podzielić się z Wami pierwszymi wrażeniami z The First Encounters (Frontier II [Elite III]). Błądę się w klatkę, ale z kilku powodów nie jestem w stanie przedstawić ich teraz. Głównie przez przyspiesszenie w Gamblerze (nowy Naczelny specjalnym zarządzeniem skrócił miesiąc do dwóch tygodni), a Szef TeTe - chcąc wykonać 200% normy - podjął zobowiązanie, że dwa tygodnie zmieści w siedem dni). Szkoda, że nie oferują przy tym 300 milionów (30 tye. po denominacji, ale zdecydowanie gorzej to brzmi) dla każdego, jak nasz Prezydent...

Podobno drugi Frontier nie jest krokiem milowym, tak jak to zapowiadał autor, Mr Braben. Pogranie - zobaczymy. Zachęcam do przysyłania wszelkich porad dotyczących TFE. Najlepiej będzie, jak dopiszącie na kopercie „Frontier II”.

## RADY DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Podaję sposób na start z Lave.

Sprzedaję Kobrę, nie zapominając o wcześniejszym pozbyciu się silnika i lasera. Kupię Vipera lub Moray Starboat, wyposażę się w Pulse Laser 6 MW, Autopilota i Atmospheric Shielding. Pozostałe miejsce w ładowni wypełnić paliwem. Lądować bez przystanków na Bein in przez Sovaio. Panuje tam wojna domowa, stockmarket świeci pustkami, nie ma paliwa, a wszystkie towary są dwa razy droższe. Zgraj stan gry przed skokiem na Bein in - będą Ci tam losowo atakować piraci. Nie bój żaby, spokojnie namierzaj ich autopilotem, strzelaj, a gdy zbliżysz się na odległość 1 km - przejmij sterowanie i skręcaj. Gdy któryś wypuści rakietę, spokojnie jej poszukaj i trzymaj na celowniku, aż skończy się jej paliwo - wtedy sama wybuchnie. Na Bein in kup trzy generatory osłon i skaner. Zostało Ci niewiele miejsca w ładowni, ale to i tak więcej niż miałbyś startując z Marsa lub Ross. Teraz wróć na Sovaio i handluj z Bein in. Z każdej tony wymienionych towarów będziesz miał zysk:

Luxury Goods	800c (niestety brak)
Hand Weapons	800c
Prso Metals	800c
Robots	800c
Military Fuel	100c (wersja dla biedaków, którzy przylecieli tu statkiem Moray Starboat - jego załadunek jest większa ładowność od Vipera).

Gdy się dorobisz, możesz lecieć do Imperium i Federacji, by zapłacić karę za ewoje wcześniejsze sprawki. Nie pozwól Ci tam wylądować, dopóki długi u policajów nie zostaną spłacone. I jeszcze jedna uwaga: aby się pozbyć brzydkiego napisu „Fugitive” wcale nie trzeba sprzątać u Dr. De Stroyera w domu. Wystarczy zapłacić 70 kafi w Imperium, w Federacji i ekoczyć w hyperspace!

**Commander BB, Miedźna, Lave**

Od Traktora: Drogi BB. Kup sobie klawiatuę, która będzie miała klawisze Alt i Cape Lock. (Ten pierwszy - do polskich liter, ten drugi, żeby nie pisać tylko i wyłącznie WIELKIMI LITERAMI - aż oczy bolą).

## ROBACZE DZIURY - OSTATNIE STARCIE (CZ. 1)

Serdecznie pozdrawiam wszystkich miłośników FRGNTIERA, kosmicznych wyjadaczy i zabójczych pilotów!

Pewnego razu zdarzyło się, że miałem już dość normalnych, mozolnych lotów po Galaktyce i uzbroiwszy moją Cobre po zęby, wybrałem się na poszukiwanie Imó Traktora. Latałem po zaściankowym piratach kosmosu, mając nadzieję, iż dopadnę go w końcu gdzieś na jakimś zapomnianym przez „obcych” lądowisku i zstrę na proch.

Niestety. Nigdzie nie było po nim ani śladu. Spotkałem za to na kosmicznych szlakach mnóstwo zrozpaczonych pilotów, którzy mieli w stosunku do niego zamiary takis same jak ja, a może nawet i gorsze. W pewnej stacji kosmicznej - której nazwy już nie pamiętam, bo skłeroza na mózg mi się rzuciła - dowiedziałem się, że poszukiwany przez połowę galaktycznych pilotów zbrodniarz, doszedłszy do wielkiej bojaźni o swoje nieszczęsne życie, na planecie Gambler w układzie gwiazdowym Lupus zapadł i nosa z niej nie wyściubia. Ponieważ nikt w kosmosie nie znał współrzędnych sektora z tym układem, przeto dałem sobie spokój z pościgiem, postanowiwszy samodzielnie rozwiązać problem robaczych dziur i wszystkiego, co z nimi związane.

Po pewnym czasie, znalazłszy pierwszą z nich, doznałem oświecenia i całkowitego zrozumienia: zarówno dla problemu, jak i dla Imó Traktora, który w końcu podał informację prawdziwą i w zasadzie wystarczającą do stosowania. Poprzesz, być może tylko niezbyt fortunnie sformułowanie problemu, stał się on niesrozwiązywalną zagadką dla wielu nieszczęśliwych pilotów. Dlatego niniejszym, publicznie wyrzekam się swojej zemsty i namawiam do tego resztę dyszącą odwstęm braci kosmicznej. Mniemam, że od teraz nazwisko Imó Traktora i jego statek pojawią się znów na szlakach.

Tyle tytułem wstępu, a teraz chciałbym przybliżyć nieco problem podróżowania za pomocą „robaczych dziur” i podać zasady nawigacji, które w tym wypadku są trochę inne od dotychczas stosowanych.

Jak to działa w praktyce?

Po włączeniu mapy Galaktyki trzeba ją po prostu przewinąć do takich obszarów kosmosu, które są odległe od aktualnego miejsca pobytu o 888,38 lat świetlnych, czyli dokładnie tyle, ile podał w swojej informacji Imó Traktor. Dopiero powyżej tej odległości zaczyna się coś dziać. Jeżeli nakisrujemy słownik nawigacyjny na jakikolwiek układ gwiazdowy znajdujący się od nas nieco dalej niż podany dystans, to zniknie napis „Out of range” i na jego miejscu pojawią się normalne dane o ilości paliwa, potrzebnego do wykonania skoku w ten obszar kosmosu. Maksymalna odległość, na jaką możemy się udać poza ów krytyczny punkt, zależy od parametrów posiadanego latającego ziomu.

Istnieje zatem na mapie galaktyki niewidoczne koło, którego środek znajduje się w miejscu naszego pobytu, a jego promień wynosi owe 888,38 lat świetlnych. Koło to wyznacza dolną granicę obszaru, do jakiego możemy się udać. Jego górną granicę określa drugie współśrodkowe koło, o promieniu równym sumie - poprzedni plus maksymalny, normalny zasięg posiadanego statku.

Wygląda to dokładnie tak, jak na rysunku commandera Bilbo, z tym zastrzeżeniem, że podane przez niego współrzędne sektorowe nie bardzo odpowiadają prawdziwym w rzeczywistości wynosząc ok. 82, a nie 86 sektorów.

Z tego co dotychczas napisałem wynika, iż obszar kosmosu pomiędzy tymi dwoma kołami zawiera w sobie najzwyklejsze układy gwiazdowe, a nie jakieś tam „robacze dziury”. Można się o tym łatwo przekonać, wykonując akcję do obszaru tego pierścienia. Teraz po przyjrzeniu się mapie widać, że miejsce startu znalazło się automatycznie w takim samym pierścieniu, czyli że nie jest ono żadną „robaczą dziurą”, bo nią nigdy nie było, ani nie będzie.

Wynika z tego wniosek, że „robacza dziura” jest raczej sposobem podróżowania, a nie jakimś obiektem materialnym. No i z tego wzięło się całe nieporozumienie, bowiem prawdopodobnie każdy z pilotów szukał na mapie jakiegoś specyficznego obiektu, którego tam w ogóle nie było.

Widać teraz, jaka olbrzymia liczba układów gwiazdowych stoi w zasięgu naszego statku. Ale jeżeli to dla kogoś za mało, to może pocieszy go fakt istnienia następnego pierścienia, większego od poprzedniego, znajdującego się w odległości dokładnie dwa razy większej, to jest ok. 1316,70 lat świetlnych, czyli 164 sektory.

Można też oczywiście używać pierścieni odległych o dowolną, całkowitą wielokrotność podstawowego promienia.

Jednak najspiej będzie, gdy spróbujecie poszperać po mapie sami. Wszystko wtedy automatycznie powinno stać się jasne.

**Commander Edra, Olesno, Ross 128**

W DALSZYM CIĄGU UPRASZA SIĘ O PRZYSYŁANIE TIPSÓW DO FIRST ENCOUNTERS!

**Imó Traktor II Jr.**

## KC Kurier CYWILIZACYJNY

Cywilizujcie wszystkich królów, łączcie się!  
Organ Komitetu Centralnego Klubu Gier Cywilizacyjnych

Dzisiaj nadal stara melodia - Cywilizacja i Kolonizacja. Jeszcze nie dotarli do nas listy poświęcone innym grom.

Zmieniamy formułę ABC: będą to krótkie przewodniki (na jedną stronę tete) po różnych grach (wydawane na Wasze życzenie). Przygotowaliśmy taką ściągę do Cywilizacji. Chcecie ją zobaczyć? A może interesują Was uwagi do innych gier? Napiszcie, co o tym sądzicie.

**Proste pytania (Civ & RT)**

Tow. Roman Stopa zadał kilka pytań.

- Powstały podobno różne sdytory do Civ. Gdzie można je zdobyć?

KC: Oczywiście na giełdach i drogą wymiany.

- Cywilizacja 2. Najpierw mówiło się, że będzie to ulepszona Civ (lepiej grafika i dźwięk, szybszy algorytm), a ostatnio, że to całkiem nowa gra. Jak to jest/będzie naprawdę?

KC: Jeszcze do nas nie dotarło nic konkretnego (maj '96), ale prawdopodobnie będzie to całkiem nowa gra.

- Pisaliście o „graniu na rekord” - może coś więcej?

MW: Były pewne uwagi o grze na rekord, ale moje ogólne podejście jest teraz takie - nie warto. Grajcie dla przyjemności, nie dla wyniku!

- Civ i Railroad Tycoon wydano razem na kompaktach. Czy jest tam coś ciekawego, czy to tylko „gołe” wersje ściągnięte z dyskieta?

JL: Gołe wersje ściągnięte z dyskieta.

**Superkontynent (Civ)**

Tow. Kin przysłał nam zapisy gier, w których występuje superkontynent (nad Kanadą - opcja Earth). Rzeczywiście, miasta są tam baardzo bogate i zarazem baardzo zanieszczone. Wytłumaczenie: buraki!

Żyjąc tam, te zwariowane miasta trudno nazwać poważnymi. Zwykły błąd komputera. Nam się to nie zdarzyło (a może nie zwróciliśmy na ten skrask uwagi?), bo bardzo rzadko gramy na Ziemi - zdecydowanie wolimy randkę w olemno, czyli grę w losowo tworzoną świat. Pamiętajcie, że o umiejętnościach gracza świadczy dobrze rozwinięte miasto, zbudowane w naturalny sposób. Nie chwalcie się, broń Boże, miastami na tym superkontynencie, gdyż nawet głupi komputer może tam wybudować wielkie metropolie...

**Zajęcie settlera (Civ)**

Tow. Marcin Siemieniuk z Gdańska (IBM PC) radzi:

- Jeśli wybrałeś opcję Earth, to na samym początku gry spojrz na Top Citiss. Jeśli jest tam miasto o wielkości 2, które zgodzisz z nazwą, powinno się znajdować w pobliżu Ciebie (np. dla Rzymian: Paryż, Berlin lub Atyny) to spróbuj zająć je za pomocą settlera...

KC: Można skorzystać... I módlcie się, aby oni nie zdążyli zrobić milij. Możecie bowiem zapłacić mandat za nieprawidłowe parkowanie.

**Pływające czołgi (Civ)**

Tow. X z Kędzierzyna-Koźla pyta, czy kiedy atakuje za pomocą transportu z czołgami, to liczy się siła ataku transportu, czy też również czołgów?

KC: Nie nam nie wiadomo, aby liczyła się siła czołgów, natomiast bardziej istotne jest to, czy transport ma status weterana. Mogą się jednak zdarzyć cuda. Radzimy - wykorzystuj transportowe do transportu, a okręty wojenne do ataku!

**Pływające lotnictwo (Civ)**

Tow. Michał z Lublina (Amiga) podzielił się z nami wiedzą strategiczną.

- Gdy porządnie się rozwinięsz i zaczniesz myśleć o lotnictwie, przydadzą się lotniskowce. Nie buduj ich dużo. Są bardzo pojemne. Uważam, że dwa, góra trzy dobrze wyposażone okręty tej klasy powinny wystarczyć. Głównie lotniskowce przed wrogą marynarką. Są to najcen-



najeżdża okręty. Eekortuj je, jeśli możesz, za pomocą pancernika...

KC: Nie kochamy zbyt wielu lotników. Rzeczywiście są tak cenne, że lepiej ich, po prostu, nie produkować... Jeżeli jednak ktoś ma na to ochotę, to nie widzimy przeciwwskazań.

Mówiąc poważnie: lotniskowiec ma aż 18 punktów w obronie! Poza tym, do eekortowania dobrze nadają się Cruisery - mają większy zasięg i można nimi przeczesać epy obszar oceanu. Poza tym, dobrym pomysłem jest wypuszczanie na loty patrolowe samolotów z lotniskowca (w zasadzie - po co eekorta z okrętów, chyba tylko dla parady).

#### Postać z Lublina (Civ)

Tow. Rafał Hordyjewski z Lublina (Amiga):

- Czy można w trakcie gry wczytać wcześniej zapisaną?

KC: Niestety nie można. W wypadku PC nie jest to wielki problem, jednak Amiga bez HDD... Zgadza się - jest to kompletny bezen.

- ...możemy zmienić cywilizację, którą będziemy kierować i np. zagrać ewym największym wrogiem (...). Pod offeetem 3 znajduje się liczba charakterystyczna dla każdej cywilizacji.

01 - Rzymianie, Rójanie

02 - Babilończycy, Zulu

03 - Nlanczy, Francuzi

04 - Egipcjanie, Aztecy

05 - Amerykanie, Chińczycy

06 - Grecy, Angli

07 - Hindusi, Mongołowie

Jeżeli na świecie, w którym grasz, barbarzyńcy mają przynajmniej jedno miasto, będziesz mógł nimi zagrać. Wystarczy pod offeetem trzecim wpisać 00. Nie ma to jednak większego sensu, gdyż w miastach nie można zmieniać produkcji...

KC: A próbowałeś tak podbić barbarzianami świat?

- „Propozycje militarne” na końcu każdej rozmowy z obcym przywódcą (...). Często zdarza się, że po zaplaceniu żądanej kwoty cywilizacja nie wypowiada wojny...

KC: Normalna. Najlepiej zainkasować „kaszę”, wypowiedzieć wojnę i prawie natychmiast zawrzeć pokój... Lepiej zainwestować gotówkę w inne przedsięwzięcia - najlepiej w działania rewolucyjne we wrogich miastach.

- Gdy nierzaz przeglądałem raporty z ambasad, niektóre informacje wydały mi się dość dziwne. Gdy eprawdziłem pewną cywilizację X - to napisane było, że prowadzi z mną wojnę. Nikt, ani oni, ani ja, nie zrywał traktatu pokojowego...

KC: Też normalna. Niekiedy można odnieść wrażenie, że podpisujemy pokój jednostronny. My obiecujemy wszystko, oni nie... W większości takich wypadków jednostki wroga nie podejmują akcji zaczepnych przeciwko naszemu miastom.

- Jeżeli walczysz z potężną cywilizacją, epróbuj zdobyć stolicę. Jest ezansa, że po jej upadku dojdzie do wojny domowej. Często miast zbuntuje się i stworzy nową cywilizację. Będzie to taka, która została zniszczona już w przeszłości...

KC: Owszem, zdarzało się. Szkoda tylko, że nigdy nie wiadomo, czy taki chytro atak nie zakończy się wojną eoseejną u wroga...

#### Ekstraopje 2 (Kol)

W poprzednim odcinku KC przedstawiliśmy ekstraopje (Cheat) w Kolonizacji. Niestety, mój komentarz został (w ramach zwalniania cennego miejsca) wycięty. Ponawiam go w tym odcinku, gdyż uważam, że opje Cheat jest zbyt kontrowersyjna, aby zostawić ją bez uwag (MW).

Przyznaję, że choć przeglądałem menu.txt - nie przyszło mi do głowy zastanawiać się nad opją Cheat. Kiedy uruchomiłem ją, byłem początkowo zafascynowany. Szybko jednak ją skasowałem. Dlaczego? Aby uniknąć demoralizacji! Jeśli chcesz GRAĆ w Kolonizację - uciekajcie od tej opji jak najdalej. Albo etosujcie ją z WIELKIM umiarem. W końcu Kolonizacja to gra, nie klasówka! Ślęgi są zbędne!

Uwaga praktyczna: Nie ma sensu robić kopii edytowanego zbioru. Jest prostszy eposób ekasowania menu „@PEDIA” - trzeba we wszystkie opje opje poprzedzić średnikami. Dla komputera oznacza to komentarz, którego nie odczytuje. W każdej chwili średniki można skasować i przywrócić etan początkowy. Czego Wam jak najęzybolej życzę.

#### Pytania Lorda Vadera (Kol & Orion)

Tow. Darth z Tych pyta: - Czy etnieje Colonization oraz Master of Orion w wersji na A-800 1MB?

KC: O Kol pisaliśmy wcześniej. Nie nam o wersji MOO na Amigę nie wiadomo i raczej nie zaoeie się, by miała takowa poweść...

KC - redagują

Jacek Ilczuk i Maciej Warzecha

Zwracamy tylko dyskietki zaopatrzone w kopertę zwrotną. Akceptujemy listy ne dyskietkach JEDYNIĘ w formacie ASCII.

## TEENAGENT (PC)

Zostajesz wysłany do ukrytej wojkowej bazy. Zanim wejdziesz do środka, musisz pokazać etraźnikowi PRZEPUSTKĘ. Następnie idź ścieżką w prawo. Zobaczysz ŚMIETNIK - zajrzyj do niego. Znajdziesz LINĘ (przyda się trochę później). Przejdź teraz przez drzwi z numerkiem 001. W pokójku będzie kapitan. Zamknij się w celi, z której musisz się wydostać (test numer jeden). Najpierw wyciągnij z łożka SPREŻYNĘ. Gdy już odkleisz się od metalowych drzwi, wskocz ne ŻARÓWKĘ. Krzyknij przez KRATY, że jesteś głodny. Gdy dostaniesz MICHE z żywym żarciem, podążaj do niej KÓNCÓWKĘ KABLA. Po wykonaniu owej czynności naciśnij WŁĄCZNIK. Zawołaj kapitana. Gdy przyemazysz się do miarki, zabierz z jego CIAŁA klucz i otwórz drzwi.

Przejdź do etetu drugiego, w którym musisz wydobyć od kapitana jakieś hasło. Wyjdź z pomieszczenia. Idź w lewo. Gdy zobaczysz ceglany mur, podejź do niego po jego prawej stronie i oderwij żdźlebkę TRAWY. Wróć do kapitana. Połaskocz go trochę trawką. Wypadnie mu RAMBO-NÓŻ, który oczywiście podnieś. Ponownie wyjdź z pomieszczenia. Idź w lewo, znowu do muru. Wbij SPREŻYNĘ w TWARDĄ ZIEMIĘ, a następnie użyj eonstruowanej przez siebie trampoliny. Idź teraz w prawo do góry. Omiń basen z biotem i idź dalej do góry w prawo. Gdy zobaczysz namiot, podejź do OGRÓDZENIA w prawym górnym rogu ekranu i przetrnij je RAMBO-NÓŻEM. Wykop SAPERKĄ TAJEMNICZY PRZEDMIOT. Będzie to KALEJDOSKOP. Zanieś go STRAŻNIKOWI, który da Ci w zamian „TYDZIEŃ ŻOŁNIERZA”. Zanim odejdziesz, zabierz mu jeszcze GRANAT, który przywiąż do LINY. Idź do kapitana i daj mu otrzymane od etraźnika ozasopismo. Kapitan powie Ci hasło. Jak już będziesz u BARMANA, to pogadać z nim. Opowie Ci o trzecim etecie i da do wypicie kawę.

Wyjdź z Kantyny i wejź do pokoju kapitana (tego z numerkiem 001, of course). Tam przywiąż LINĘ z GRANATEM do biurkowej SZUFLADY. Po eksplozji wyjmij z SZUFLADY lekarstwo. Wróć do Kantyny i eprzynij z prawego etołu RESZTKI JEDZENIA. Wymieszaj je z LEKARSTWEM. Idź teraz do basenu z biotem. Wysyp na prawym PALU ZATRUTE OKRUCHY. Podnieś z ziemi podtrutego PTAKA. Wejź ne prawy PAL. Jak już będziesz eobie wygodnie i miętko leżał, to napełnij KUBEK BŁOTEM. Idź do Kantyny. Tam wpuść PTAKA na RADIO. Gdy barman eobie odejździe, wymień twój KUBEK z BŁOTEM na jego KUBEK, stojący na ladzie. Zawołaj teraz barmana. Gdy ten eobie kitnie (no, prawie), to przejdź przez lewe drzwi. W jednej z beczek wsadź palec do MRUGAJĄCEJ DZIURKI.

Zdałeś trzeci test. Zetanasz wyetany w okolicy rezydencji Jana Ciągwy, podejrzanego o przestępstwo. Jak obcesz, możesz eobie pogadać ze STUDNIĄ. Wyjmij KAWAŁEK WIOSŁA z ŁÓDKI. Idź w prawo ŚCIEŻKĄ DO POSIADŁOŚCI. Pogadać ze etraźnikiem. Dostaniesz od niego CZEKOLADOWE CIASTKO. Podnieś z ziemi CELOFAN (taki mały, srebrny kwadracik leżący obok trawy przy nogach etraźnika). Idź ZAKRĘCONĄ ŚCIEŻKĄ w prawo w górę. Po lewej zobaczysz DZIKA ROŚLINĘ. Podnieś ją do góry. Zerwiez jej DZIKI ZIEMIENIAK. Możesz teraz spróbować wejść ne drzewo po prawej. Jednak nie to nie da. Tak więc idź w lewo. Zobaczysz JEŻA, ale nim zajmiesz się później. Na razie podnieś KAMYK (leży po prawej, ale to nie ten głazik, tylko takie małe Niewiadomoko koło niego). Teraz idź w lewo i ezybko (ale nie od razu) przestrasz pjącego na etuźbie etraźnika. Najlepiej poczekaj, aż zacznie ciągnąć trunek z gwinta. Wtedy będzie najlepszy moment na małe „Bum!”. Strażnik ze etrachu upuści BUTELKĘ, którą podnieś. Idź teraz w lewo ŚCIEŻKĄ DO JEZIORA, a potem jeszcze raz w lewo ŚCIEŻKĄ DO LASU. Pogadać z WIEWIÓRKĄ. Namów ją, żeby zrzuciła Ci orzeszek. Niestety, wpadnie on w trawę i na razie go nie znajdziemy.

Pójdź więc teraz na górę do domku. Gdy już będziesz w środku, zobaczysz opartą o prewy KREDENS PIŁĘ (nie mniel). Weź ją sobie. Napełnij WHISKY (ta, którą zabrał etraźnikowi). Przeciń CZEKOLADOWE CIASTKO przez OTWÓR w KSZTAŁCIE SERCA w prawym KREDENSIE. Powstała w ten sposób CIASTKO-SERDUSZKO zawiń w CELOFAN. Na lewym KREDENSIE znajdziesz NADGNIŁY SER (po prawej). Wyjdź teraz z domku i wróć nad jezioro. Idź na dół ŚCIEŻKĄ DO WIOSKI. Pogadać z CHŁOPCEM. Otwórz DRZWICZKI eamochodu. Weź GRZEBIENIĘ. Podciągnij za DŹWIGIENKĘ do otwierania bagażnika (jest na dole ciała mała, szara). Wyjmij z BAGAŻNIKA SKRZYŃKĘ. Zajrzyj do niej dwa razy. Znajdziesz PODNOŚNIK i KLUCZ FRANCUSKI. Tym ostatnim podreguluj KOSZ (do którego chłopak próbuje trafić piłką). Gdy w końcu



synek ze ewym dziadkiem pojadą samochodem do ZOO, wejdź do ich domku. Zdejmij ze ściany STRZELBĘ i zabierz WIATRACZEK. W jednej z szuflad znajdziesz CHUSTECZKĘ. Wyjdź z pomieszczenia i idź w górę ŚCIEŻKĄ NA POLE. Jak już tam będziesz, to weź GRABIE i SIERP, a następnie kopnij KURĘ. Podnieś PIÓRO, które biedaczka zgubi. Pogrzeb teraz trochę w jednym ze STOGÓW, aż znajdziesz IGŁĘ. Zatkaj CHUSTECZKĄ MYŚIĄ DZIURĘ. Daj gryzonowi COKOLWIEK ZGNIŁY SER. Mysz przestraszy się i będzie próbowała echować się w norce. Gdy wpadnie do chusteczki, weź ją. Idź na dół i gdy będziesz koło domciu Koszykarza-Amatora, to pójdz w prawo. Wyszusz PRANIE WIATRACZKIEM. Wejdź do domu. Pogadaj z dziewczyną. Dowiesz się, że na imię ma Anna. Daj jej OWINIĘTE CIASTKO. Dostaniesz od niej WSTAŻKĘ. Zwiąż nią GRABIE. Jak chcesz, to zapytaj LUSTRO o Twój wygląd. Potem pogadaj ze STARSZĄ PANIĄ. Gdy zdejmie pranie, wyjdź na zewnątrz i buchnij LINĘ.

Idź na dół ŚCIEŻKĄ DO JASKINI. Podnieś SKAŁĘ PODNOŚNIKIEM. Znajdziesz pod nią KOŚC. Wróć do piekła i daj mu znaleziony przed chwilą emskolyk. Teraz możesz spokojnie podnieść KŁAPĘ po prawej. Wejdź do środka i spróbuj złapać PAJĄKA. Gdy będziesz już na zewnątrz, zamknij KŁAPĘ, a następnie otwórz ją ponownie i zejdz na dół w CZARNĄ OTCHŁAŃ. Łomot wydłany przez zamykającą się kłapę spowodował obejście się tyńku w piwnicy i odsłonięcie WŁĄCZNIKA obok drabiny. Użyj go. Weź ŁOPATĘ. Wyjdź na górę. Idź nad jezioro i zaostř SIERP na STUDNI. Wróć do wioski i idź ścieżką aż do jaskini (gdzie pod głazem znalazłeś kość dla Burka). Obetnij OSTRYM SIERPEM KRZAK i wejdź do jaskini. Nie przejmuj się zielonymi etworkami. W ścianie zobaczysz OTWÓR. Wóć do niego MYŚ. Szybko zatkaj dziurkę znalezionym koło posiadłości Ciągwy KAMIENIEM i zaklej SUPERKLEJEM, bo inaczej mysz ucieknie. Gdyby Ci jednak uciekła, to łap ją tak, jak poprzednio (metoda „zgnij ser”). Jeżeli jednak wykonasz wszystko w porządku, to szary gryzoń wykopie dla Ciebie złoty SAMORODEK. Idź z nim do rezydencji Ciągwy i próbuj przekupić STRAŻNIKA. Ten jednak Cię wykiwa. Tak więc idź w prawo do drzewa z dziuplą. Odpnij PIJANĄ PIŁĄ GAŁĄŻ. Podnieś ją i sklej z KAWALKIEM WIOSŁA. Teraz masz już imitację normalnego wiosła i to w dodatku działającą. Zanim ją jednak wypróbujesz, idź do stracha na wróble (tam, gdzie łapałeś mysz). Postrzelaj sobie trochę ze STRZELBY DO WRON. Gdy te odleca, oskub stracha z MASKI PŁETWONURKA oraz PŁETW.

Idź teraz nad jezioro. Użyj WIOSŁA i ŁÓDKI i dopłyn do wysypki. Tam zerwij obydwa KWIATY. Powróć do brzegu. Połącz PŁETWY z MASKĄ, tak, że stworzą SPRZĘT DO NURKOWANIA. Za jego pomocą poszukaj na dnie jeziora KOTWICY. Musisz ją złapać zaraz po zanurzeniu się, bo inaczej zabraknie Ci powietrza (leży ona w roślinkach koło steru przewróconej łodzi). Przywiąż do niej LINĘ i z takim alpinistycznym sprzętem epbuj się wdrapać na domek Ciągwy. W tym celu użyj SPRZĘTU DO WSPINACZKI na MURZE, koło drzewa z dziuplą. Po nieudanej próbie idź do Anny i daj jej jeden z KWIATÓW, a drugi wręcz STARSZEJ PANI. Teraz bez kłopotu będziesz mógł wziąć sobie MIOTEKĘ. Idź teraz do domku, gdzie „wyprodukowałaś” ciastko-serduszek i znalazłeś piłę. Tam wypakuj MIOTEKĘ w KOMINKU i taką wypakudzoną „pomaluj” DZIKI ZIEMNIAK. Ponieważ jesteś już w pobliżu, to przeczecz TRAWĘ GRABLAMI i znajdziesz zagubiony ORZESEK. Wpadnij jeszcze na chwilę do Ani i podmień ORZECH na SZTUCZNE OWOCE. Teraz idź do drzewa, na które próbowałeś się wspinać (to drzewko z dziuplą). Wrzuc MAŁOWANY ZIEMNIAK do DZIUPLI. Teraz możesz spokojnie wejść na DRZEWO. Następnie idź w lewo i wymień z JEŻEM SZTUCZNE JABŁKO na SZYBKĘ. Z IGŁY, PIÓRA i SZYSZKI skonstruuj STRZAŁKĘ. Teraz idź w lewo, a potem w górę ŚCIEŻKĄ DO ŁĄKI. Tam rzuc STRZAŁKĄ w pszczołę GNIAZDO. Gdy pszczoły odleca, otwórz KŁAPĘ. Idź w prawo - tam, gdzie biegał sobie jeżyk i użyj ŁOPATY. Potem idź w lewo i pogadaj z Ciągwą. Podnieś BANKNOT. Obejrzyj go sobie dokładnie, a następnie zanieś Ani.

Jesteś już w posiadłości Ciągwy. Do końca gry niedaleko. Ale na razie wejdź drzwiami do środka. Wejdź po schodach na górę. Zajrzyj do KOSZA. Obejrzyj sobie KSIAŻKI. Gdy znajdziesz KSIAŻKĘ (będzie mniej więcej w środku), to przeczytaj jej tytuł. Będzie on zawierał w sobie jakiś kolor, np. „Jak zrobić Urząd Skarbowy na ezaro” lub „Zielone ludziki są wśród nas”. Przeszukaj teraz SZUFLADY biurka i zapamiętaj tę, której kolor wewnątrz odpowiada tytułowi książki. Podczas grzebania w biurku znajdziesz DYKTAFON i POLAROID. Teraz zamknij wszystkie otwarte szuflady i otwórz tę, którą kazał Ci zapamiętać (np. dla „Jak zrobić Urząd Skarbowy na ezaro” musisz otworzyć szufladę w kolorze szarym). Gdy to zrobisz, pociągnij za KSIAŻKĘ, którą wcześniej oglądałeś. Odsłoni się kłapka, z której wyciągnij KASĘTĘ WIDEO. Zejdz teraz na dół.

Przejdź przez lewe drzwi. Weź butelkę CHILL. Pogadaj z KUCHARZEM. Idź w prawo. Przejdź przez drzwi po prawej stronie schodów. Obejrzyj GAZETĘ (leży obok sprzętu Hi-Fi). Podnieś PIŁOTA. Wyjmij KONIAK i SZCZYPCE z lodu. Przeszukaj KANAPĘ, aż znajdziesz KOREK. Na razie możesz wyjść z tego pomieszczenia i idź w prawo.

Nie musisz teraz przechodzić przez następne drzwi, tylko walc od razu do tych zupełnie po prawej (czyli do łazienki). Owini KOREK KARTKĄ PAPIERU i w ten sposób OWINIĘTYM KORKIEM zatkaj ZLEW. Odkręć KUREK. Zanurz butelkę z CHILL w zlewie i gdy odklei się NAKLEJKA, nalep ją na butelkę z KONIAKIEM. Takie FAŁSZYWE CHILL zanieś do kuchni i postaw w MIEJSCU, GDZIE STAŁO CHILL. Gdy kucharz będzie potrzebna, to weź WAŁEK (leży po prawej) i potraktuj nim RADIO. Zdobędziesz w ten sposób BATERIE, które wypadną z pokawałkowanego sprzętu. Otwórz dwa razy LÓDÓWKĘ. Skocz na chwilę na górę po kolejną KARTKĘ PAPIERU (wyciągnij ją znowu z KOSZA) i wróć do kuchni. Podesjdź do kucharki elektrycznej i podgrzej KARTKĘ PAPIERU nad GORĄCĄ PŁYTKĄ. Gdy papier się zapali, wrzuc go na zamrożone MIĘSKO przyklepione wewnątrz lodówki. Chwyć teraz owo mięsko i wrzuc je do ZUPKI (zostanie po nim jedynie NYLONOWA TOREBKA, która nam zaraz będzie potrzebna). Idź do pokoju z telewizorem. Wóć BATERIE do DYKTAFONU. Zapakuj KASĘTĘ WIDEO do ODTWARZACZA WIDEO. Włącz TELEWIZOR. Użyj PIŁOTA na ODTWARZACZU WIDEO. Gdy Ciągwa zacznie się produkować, nagraj jego głos na DYKTAFON i zrób mu jedno zdjęcie POLAROIDEM (używając obu urządzeń na TELEWIZORZE). Idź teraz do łazienki. Po lewej zobaczysz SKARPETKI, które zapakuj SZCZYPCAMI do NYLONOWEJ TOREBKI. Idź do pokoju obok. Pogadaj z ROBOTEM. Daj mu powąchać SKARPETY, pokaż mu FOTKĘ Ciągwy i puść mu test głosu Pana Jana z DYKTAFONU. Gdy CZESIEK otworzy eejf, wyjmij z niego SŁOIK i KSŁĘGĘ. Gdy nadejdzie Ciągwa, schowaj się szybko w LEWYM DOLNYM BRZEGU EKRANU. Do pokoju wejdzie Ciągwa i położy na małej azafce KŁAMKĘ. Wsz ją. Idź do łazienki, ale nie wchodź do środka, tylko stań przed drzwiami. Zobaczysz w nich OTWÓR. Wsknij do niego KŁAMKĘ. Teraz zjedz sobie parę FIGULEK, bo inaczej wentylator Cię poćwiartuje. Przełącz PSTRYCZEK na ścianie. Przejdź przez drzwi po prawej. Po długiej gadaninie - idź do pokoju z telewizorem. Wejdź do OTWARTEJ SZAFY. Pogadaj z Ciągwą, a potem rozbij mu butelkę z CHILL na głowie. No i to już wejście...

Podziękowania dla Kranika za pomoc w przejściu gry.

PIŁA (piła@maloka.waw.pl)

## ADVENTURES OF ROBIN HOOD (AMIGA)

01-371	02-372	03-373	04-441
08-213	08-214	07-880	08-103
09-188	10-187	11-888	12-828

Maciej Podlipski (Legnica), 2 pkt.

## AIRBORNE RANGER (PC)

Klawisze:  
F1 - karabin,  
F2 - granaty,  
F3 - rakiety,  
F4 - nóż,  
F9 - mapa,  
F10 - bież/chód,  
1 - helikopter,  
6...7 - bomba zegarowa,  
DEL - apteczka,  
ENTER - użycie broni,  
SPACE - padnij/powstań.

Paweł Łysik (Józefów), 1,5 pkt.

## ALIEN BREED 2 (AMIGA)

Kilka kodów do poziomów:

2 - 383828	3 - 108383	4 - 370101
8 - 982822	6 - 847484	7 - 737373
8 - 928112	9 - 287384	10 - 193831
11 - 090921	12 - 309383	

Artur Nowacki (Szczecin), 0,5 pkt.



## ALLEY CAT (PC)

Naciśnij CTRL + 9 podczas gry. Zwiększa to liczbę żyć do dziewięciu.

**Dominik Wojnarowski (Legionowo), 1 pkt**  
**Łukasz Ostafijczuk (Przeworsk), 1 pkt**

## ALONE IN THE DARK (PC)

Ody jesteś w pomieszczeniu, z którego przechodzi się do sypialni - zamknij za sobą drzwi. Zombie zabijesz na korytarzu. W bibliotece czytaj książki tylko w pentagramie. Gdy zabijesz JEDYNEGO, reszta duchów zginie. Rycerz i ezczury są nieśmiertelne! Na początku gry zasłoń okno ezafą, schowaj się za kufrem i zmiażdż wychodzące Zombie. Nie chodź długo po galerii. Franka z biblioteki zabijesz „skręconym sztyletem”.

**Paweł Łysik (Józefów), 1 pkt**  
**Marcin Podlipski (Legnica), 1 pkt**

## ALONE IN THE DARK 2 (PC)

Gdy zejdziesz ze strychu i wejdziesz do holu, skręć w lewo i nie wchodź na dywan. Nie zamknij się drzwi i nie przyjdzie wampir. Tam, gdzie musisz skakać po palach - spadnij. Będą dwa wyjścia: o salę wstecz i salę do przodu (ukryte za ścianą).

Gdy zabijesz głównego bossa, wyjdź przez drzwi otwierane hakami i wejdź do labiryntu, skręć w prawo i użyj na drzwiach haka - droga do wyjścia.

**Paweł Łysik (Józefów), 1 pkt**

## AQUAVENTURA (AMIGA)

Naciśnij CTRL + F10 + FIRE. Możesz teraz używać klawiszy T i L, żeby przejść do następnego etapu.

**Aleksander Szafalowicz (Lębork), 2 pkt.**

## BATTLE OF BRITAIN (PC)

W służbie RAF-u wybieraj 6PITFIRE-MK2, do akcji weź 6 samolotów i bądź skrzydłowym. Wróg zaatakuj najpierw dowódcę.

**Paweł Łysik (Józefów), 1 pkt**

## BILL'S TOMATO GAME (AMIGA)

Wciśnięcie help podczas gry, przenosi na następny poziom.

**Maciej Osada (Toruń), 1,5 pkt.**

## BLOB (AMIGA)

Kody:  
1 - EASY  
2 - TWIN  
3 - HYPO

**Artur Nowacki (Szczecin), 1 pkt**

## BLOOD MONEY (PC)

W czasie gry naciśnij Scroll Lock. Ora jest spauzowana, ale możesz przesuwać swój pojazd.

**Marcin Podlipski (Legnica), 1,5 pkt.**

## BUFALLO BILL WILD WEST SHOW (AMIGA)

W konkurencji rzucania nożami w żywą tarczę wciśnij FIRE, gdy w celowniku jest głowa Indianki - noż jej nie zabije.

**Marcin Podlipski (Legnica), 1,5 pkt.**

## CASTLES II (PC)

Przyspieszysz akcję, wciskając PPM (prawy klawisz myszy).

**Paweł Łysik (Józefów), 0,5 pkt.**

## CHARISMA (AMIGA)

Na tytułowym ekranie wpisz CHEAT MODE. Teraz F2 - skipper poziomów.

**Marcin Podlipski (Legnica), 2 pkt.**

## CHRISTOPHER KOLUMBUS (PC)

Jeśli na nowych ziemiach nie postawisz kaplic, Kościół upomni Cię lub zacznie spiskować przeciwko Tobie.

Staraj się unikać kredytu. Bankier może uznać, że jesteś niewypłacalny i zajmie Twoje statki.

Nie inwestuj w kopalnie, gdyż nie są opłacalne.

W tawernie można spotkać gościa na pierwszym planie - to pirat oferujący statki.

Plantacje zakładaj nad rzekami - duże plony.

Statki i osady mogą tworzyć ekspedycje, które transportują towary lub zakładają osady.

Nowo podbite miasto trzeba zasiedlić, gdyż jest puste.

Nie kupuj statków uszkodzonych, gdyż po remoncie mogą zatonać podczas pierwszego sztormu.

Nie dopuszczaj na statkach do zniszczeń przekraczających 70%.

Nie można atakować portów macierzystych przeciwnika.

**Paweł Łysik (Józefów), 1,5 pkt.**

## CLOCKWISER (AMIGA)

Niektóre kody:

60 - PRETOVYT	61 - BLAARZAK	62 - KWEENIET
63 - WALDRLIK	64 - CHRIETIT	66 - GLISTOPI
66 - DRUIPIDO	67 - PLUOHOK	68 - OROEZELT
69 - REMMELOK	60 - KROKKULN	61 - ALLEMAFF
62 - KIKELSTO	63 - PARAZAKS	64 - BIBOBATS
66 - PEPDROL	66 - HATEIKOO	67 - PERIDORO
66 - ADROPORI	69 - RUIGLIBS	70 - FIDDELEH
71 - FOFOFOFO	72 - PIELEMO6	73 - BIBELEBO
74 - BELLEBEE	76 - FIDELDOM	76 - ZWAZZAZZ
77 - BRAZMRAZ	76 - FLOBBEDO	79 - DIDELEEE
60 - MALLABOO	61 - JITNEFOO	62 - 6MITNEDO
63 - RUDOBORO	64 - BOLIBELI	66 - REFKELEN
66 - ZEBEDEBO	67 - BOODJINO	66 - KRIKEPIK
69 - DIDODEDO	90 - SCHEBEDO	91 - NITNEJOO
92 - FITNEDOB	93 - LAUWMAUW	94 - VUUAUUMK
96 - VOELBOEL	96 - DUBBELUP	97 - DRIBELDI
96 - DROLZWAK	99 - KWAKSLAB	100 - FLABDRAB

**Artur Nowacki (Szczecin), 2,5 pkt.**

## COLGATE (PC)

Na planszy tytułowej naciśnij P oraz L. Będziesz miał nieakończoną energię i bomby.

**Dominik Wojnarowski (Legionowo), 2 pkt.**

## COLORADO (PC)

W czasie gry naciśnij klawisze od F1 do F10 (nieśmiertelność).

**Dominik Wojnarowski (Legionowo), 1,5 pkt.**

## CONQUEST OF LONGBOW (PC)

Odpowiedzi na zagadki:

Dzień piąty - wskaź odpowiedniego kamienia:

I WILL COMFORT A FRIEND... - biały, czarny, czerwony.

I HAVE A FEVER WHICH HAS... - czerwony, złoty, biało-złoty.  
 I HAVE THREE FEARS: I FEAR... - granat, niebiesko-biały, biało-złoty.  
 MY TREES ARE HEAVY... - biało-złoty, czerwony, diament.  
 I MUST GO INTO A BATTLE... - granat, niebiesko-biały, diament.  
 THE DROUGHT LENGTHENS, THE... - granat, biało-złoty, czarny.  
 ALAS, SADNESS CLOTHES ME LIKE... - biało-złoty, błękitny, złoty.  
 I'LL BUILD A SHIP TO CARRY ME... - niebiesko-biały, błękitny, biało-złoty.  
 I WILL SEEK OUT THE DEVIL WHERE... - czarny, granat, diament.  
 I AM OLD AND MY HEARING FAILS... - biały, złoty, diament.  
 SADNESS WEIGHS UPON MY SOUL... - czerwony, biały, biało-złoty.  
 DEMONS DANCE TO MY CALL. I AM... - biały, czerwony, czarny.  
 IN SUMMER MY ICE DOES NOT MELT... - niebiesko-biały, czarny, diament.  
 A PIECE OF SKY FELL TO MY FEET... - niebiesko-biały, czarny, złoty.  
 I MUST RIDE UPON FIERY HORSE... - niebiesko-biały, błękitny, czarny.  
 Dzień siódmy: odpowiedzi udzielaj kodom druidów.  
 MY FIRST MASTER HAS FOUR LEGS... - PUR.  
 METAL OR BONE I MAY BE MANY TEETH... - COMB.  
 NOT BORN BUT FROM MOTHERS BODY I HAN... - CHEESE.  
 I AM A WINDOW, I AM A LAMP, I AM CLOUDED... - EYE.  
 I AM A HEAR THAT DOES NOT BEAT, IF CUT... - TREE.  
 HIGH BORN, MY IS OENTLE, PURSET... - SNOW.  
 I AM THE OUTSTRETCHED FINGERS THAT... - FEATHER.  
 GOLDEN TREASURE I CONTAIN... - BEEHIVE.  
 I AM TWO-FACED BUT BEAR ONLY... - MONEY.  
 Hasło do otwarcia skrzynki biskupa: DESIGNO.

**Paweł Łysik (Józefów), 3 pkt.**

## CRICKET PARADISE (PC)

Wpisane się jako MASTER BLASTER ujawnia cheat menu.

**Maciej Osada (Toruń), 2 pkt.**

## CYBER PUNKS (AMIGA)

W czasie gry nacisnąć jednocześnie R+G+B+FIRE+LMB.

Wówczas:

FI-FS - wybór misji,

1-4 - zmiana poziomów,

A - karabin,

S - celona,

D - druid,

Z, X, C - zmiana typu broni,

LEWY SHIFT - bomba.

Wszystkie kody: 047174, 189381, 086990, 138642, 297797.

**Owartz (Gliwice), 3 pkt.**

## DARK SIDE OF THE MOON (PC)

Gdy zbliżasz się do pasa asteroidów, nie hamuj - tylko wyrzuć wszystkie flary i zwiększ szybkość na maxa. Obcy nawet Cię nie zauważą.

**Paweł Łysik (Józefów), 2 pkt.**

**Łukasz Ostafińczuk (Przeworsk), 2 pkt.**

## DAS BOOT (PC)

Spróbuj załadować torpedę, której nie masz. Liczba posiadanych torped zwiększy się.

**Paweł Łysik (Józefów), 1,5 pkt.**

**Marcin Podlipski (Legnica), 1,5 pkt.**

## D-GENERATION (PC)

Wpisz:

USER NAME: SETH.

PASSCODE: OSTERICH - wszystko na unlimited.

**Paweł Łysik (Józefów), 1,5 pkt.**

## DESCENT (PC)

W czasie gry wpisz OABBACBBAAHEF. Teraz:

TWILIGHT - doładowanie osłon,

RACERX - nietykliwość,

SCOUROE - broń na maxa,

MUTZI - wszystkie klucze,

GUILE - chwilowa niewidzialność,

FARMERJOE - pytanie o numer poziomu.

**Jacek Wojda (Warszawa), 3 pkt.**

## DRAGON'S LAIR (PC)

Jeśli chcesz objąć całą grę wciśnij jednocześnie: ESC, R, L, N, 7 i FIRE w joysticku.

**Paweł Łysik (Józefów), 1,5 pkt.**

## DRAGON'S LAIR II (PC)

W czasie gry wpisz DIRK i naciśnij FIRE - autoplay gry.

**Paweł Łysik (Józefów), 1,5 pkt.**

## DUNE (AMIGA)

Gdy będziesz sadził bulwy w pobliżu fortec Harkonnenów, uda Ci się ich stamtąd wykurzyć.

**Andrzej Burakowski (Cieplewów), 1,5 pkt.**

## ECSTATIC (PC)

Wskazówki:

1) W jednym z pokoi jest zielona szafa. Możesz się w niej schować, gdy goni Cię wampir lub inne paskudztwo.

2) W tym samym pokoju znajduje się stół, na którym „wyleguje” się nóż. Ody weźmiesz nóż, stół rzuci się na Ciebie.

3) W domu z tabliczką jest zbroja i miecz (zbroi nie radzę używać).

4) W jednym pokoju jest komin. Ody potwór Cię goni wjdź tam, a wyekocyzysz przez komin na dach.

5) Tam gdzie była dziewczynka jest pokój, w którym możesz odpoczywać.

**Marcin Podlipski (Legnica), 1,5 pkt.**

**Paweł Łysik (Józefów), 1,5 pkt.**

Gdy nie będziesz mógł zrobić czaru na pomniejszenie się 1 nie będziesz mógł wejść do podziemia, idź do czarownicy i weź miotłę. Następnie włóż miotłę do klasztoru i stań nad otworem wejścia do podziemi. Ody już tam będziesz, odłóż miotłę. Znajdziesz się w podziemiach, lecz nie będzie już za rogiem stwora z miotłą.

**Dominik Wojnarowski (Legionowo), 1 pkt.**

## FELIX (AMIGA)

2 - MUSIC 3 - EMERALD 4 - MAOIC

5 - HEADACHE 6 - ORANOE 7 - PANTHER

8 - PORSCHE 9 - DUNOEN

**Maciej Osada (Toruń), 2 pkt.**

## FIRE & ICE (AMIGA)

Wpisz COOL, wciśnij ENTER - nieśmiertelność.

**Artur Nowacki (Szczecin), 1,5 pkt.**



## FURY OF THE FURRIES (PC)

Bonusy:

**BTAP**

1 - Otwór w palmie.

2 - Zniszcz żółty kwadracik na prawo, obok spadającej windy i wejdź w dziurę.

3 - Zniszcz ryby, a w drugim pojemniku postrzelaj w lewą ścianę i zniszcz kwadracik. Wpłynij w dziurę.

8 - Dojdź do EXIT, uczip się zislonym palmy tak, aby tabliczka zaczęła się kręcić. Po kilku obrotach ukażą się skały, które przegryź czerwonym.

7 - a) Pierwszy pagórek przegryź czerwonym w oznakowanym miejscu.

- b) W basenie z wodą strzelaj niebieskim w kamień po lewej.

8 - a) Zabij fruwaka, wskocz na palmę po lewej (opuści się klocek).

Weź życie i ekrusz skałę po prawej.

- b) Gryź obok kaktusa w oznaczonym miejscu.

10 - Wskocz na palmę z lewej strony dwóch kaktusów. Wpadniesz w dziurę, idź do pnia.

**LAGUNA**

3 - Żółtym dopłynij do EXIT i strzelaj do pnia, wskocz przez dziurę na drugą stronę.

8 - Po umieszczeniu klocek w basenie, płyn czerwonym do drugiego brzegu i gryź w wodzie pierwszy kamień na poziomis wody.

8 - Szukaj dziury w palmis.

7 - Pod koniec poziomu (2 klucz) gryź w lewo i w dół.

**Paweł Łysik (Józefów), 3 pkt.**

## HARLEY DAVIDSON (PC)

Kiedy komputer spyta o imię - wpisz JKL.

**Maciej Osada (Toruń), 1,5 pkt.**

## ISHAR I (PC)

Aby wziąć zaklętą tabliczkę runiczną z samotnego domku w Zendorii, musisz mieć w składzie drużyny postać posiadającą CURE POISON. Po wzięciu tablicy zatruj członków drużyny, a następnie ulecz ich CURE POISON. Powinno być O.K.

**Paweł Łysik (Józefów), 2 pkt.**

## K-240 (AMIGA)

Jeżeli chcesz, żeby wszystkie wyrzuczone rakietki uderzyły na raz, wykonaj następujące czynności:

1. Wybierz csl.
2. Podczas startu rakiet włącz flotę.
3. Włącz opcję ataku na asteroid, ale nie wskazuj celu.
4. Poczekaj, aż dźwięk startu rakiet ucichnie i wskaż csl flotie.

Podczas gry wpisz:

SKYCRAPPER - budynki powstają w krótszym czasie,

KEMAN - zamraża asteroidy.

**Artur Nowacki (Szczecin), 3 pkt.**

## KINGS OF THE BEACH (PC)

Kody: LONGCOURT, SIDROUT, GEKKO, TOPELITE, SUNDEVIL.

**Paweł Łysik (Józefów), 2 pkt.**

## LARRY 1 (PC)

Naciśnij Alt+D - przenosisz się pomiędzy planszami:

010 - taksówka, 011 - pod barem, 012 - pod balkonsm, 013 - kibel w barze, 014 - holl w barze, 018 - bar, 018 - pokój z telewizorem, 017 - pokój z dziewczyną, 019 - scena samobójstwa, 020 - skuteczność prezerwatyw, 021 - sklep, 022 - ulica przed sklepem, 023 - ulica pod dyskoteką, 024 - dyskoteka, 028 - dziewczyna z dyskoteki, 031 - kasyno, 032 - przed kasynem, 033 - przed kościołem, 034 - kościół, 036 - kasyno, 038 - restauracja, 037 - jackpot, 038 - blackjack, 040 - hotel,

041 - pokój dla nowożeńców, 042 - sekret door, 043 - dziewczyna w basenie, 044 - pokój z sekretnymi drzwiami, 048 - kółko i koniec.

Telefon przy sklepie - 888 6869.

**Paweł Łysik (Józefów), 3 pkt.**

## LORD OF THE RINGS (PC)

Słowa mocy:

ILUTHIEN - znajdziesz w Bags End, użyj za brodem Bruinem.

IBOMBADIL - dostaniesz od Toma w lecie, użyj w kurhanie.

IELBERETH - ma Aragorn lub ptak w Shirs. Użyj, aby ulecić Nazgul.

IMELLON - ma elf z Rivendell, otworzy bramę Moril.

**Paweł Łysik (Józefów), 2 pkt.**

## LOTUS 2 (AMIGA)

Jako kod możeez wpisać:

TURPENTINE - zatrzymuje czas.

DEESIDE - kieszkończysz się czas, przenosi Cię do następnego poziomu.

DUX - jeśli chcesz się wyżyć (gra pt. DOOM O).

**Andrzej Burakowski (Cieplów), 2 pkt.**

## MOONSTONE (PC)

Scroll of Hawk - zamieniasz się w jastrzębia.

Scroll of Haste - siedmiomilowe buty.

Scroll of Protection - unikniesz walki.

Scroll of Wurm - oglądasz cudze przedmioty.

Scroll of Acquisition - ukradniesz przedmiot.

Gem of Seeing - patrzysz, co ma potwór.

Ring of Protection - zwiększa HIT o 20 pkt.

Potion of Healing - zwiększa wytrzymałość.

Potion of Strength - zwiększa siłę.

Potion of Constitution - zwiększa wytrzymałość.

Potion of endurance - zwiększa ruch.

**Paweł Łysik (Józefów), 1 pkt.**

## PHOBOS '99 (PC)

Kody:

1 - 11888	2 - 53062	3 - 20129	4 - 23848
8 - 43882	8 - 28934	7 - 18069	8 - 28811
9 - 31280	10 - 14100	11 - 33739	12 - 13828
13 - 82042	14 - 12988	18 - 24884	18 - 88864
17 - 28398	18 - 48733	19 - 26398	20 - 22883
21 - 82208			

**Paweł Łysik (Józefów), 2 pkt.**

## POPULOUS II (PC)

10 UMHEAB	280 OMLOAF	810 JIMNAB	760 PIMEAG
20 NGAF	270 UGIMAK	520 OPQU	770 LOAKAF
30 GHTHAG	280 VREGAD	530 TUUXAT	780 UBGHAD
40 ATNEAF	290 ABFEAC	540 DDLOAG	790 MMMNAC
60 ERTUAK	300 MEAGAB	680 AFINAF	800 LDQUAB
60 INUNAD	310 IILDAT	680 PEITAK	810 ALUM
70 OOOMAC	320 DONEAG	570 ISFEAD	820 EGHOAT
80 QUWIAB	330 UMTUAF	680 OMAGAC	830 JIINAG
90 UXII	340 NGUNAK	890 UGLD	840 OPTTAF
100 ADPEAT	340 GHOMAD	800 VENEAT	880 TUFEEK
110 FEAMAG	360 ATJIAC	810 ABTTAG	880 DDAGAD
120 PIABAF	370 ERSIAB	620 MEUBAF	870 AFAAAC
130 LOLYAD	380 INPE	630 HIAWAK	880 PEUX
140 UBNGAC	390 OAMAT	640 DOJAD	890 ISTTAT
180 MMUPAB	400 QUABAG	880 UMSIAC	900 OMUBAG
180 LDOO	410 UXLYAK	660 NGPEAB	910 UGOWAF
170 ALDOAT	420 ADCCAD	870 GHAM	920 VEJIAK
180 EGTIAG	430 FEUGAC	680 ATACAT	930 ABPIAD

190 JIERAF	440 PIWOAB	680 ERDDAF	940 MEETAC
200 OPEMAK	450 LODO	700 INCCAK	950 IIALAB
210 TUADAD	460 UBTIAT	710 OOUHAD	960 DOAC
220 DDLLAB	470 MMERAG	720 QUWOAC	970 UMDDAG
230 AFMN	480 LDEMAF	730 UXDOAB	980 NGCCAF
240 PEQUAT	490 ALAKAK	740 ADIB	990 GHUGAK
249 NEIIAK	499 TTUN	749 UPLDAK	999 WOITAB

**Dominik Wojnarowski (Legionowo), 3 pkt.**

### PREDATOR (AMIGA)

F10 - podwyższa energię.

**Artur Nowacki (Szczecin), 1 pkt**

### PREDATOR 2 (AMIGA)

Podczas gry naciśnij pauzę i wpisz „YOU'RE ONE UGLY MOTHER” - nieskończona energia.

**Marcin Podlipski (Legnica), 1,5 pkt.**

### PREMIER MANAGER (AMIGA)

Zadzwoń pod numer 753423, a dostaniesz nowego bramkarza ze wszystkimi zdolnościami na 99.

**Marcin Podlipski (Legnica), 1 pkt**

### RICK DANGEROUS (AMIGA)

W high score wpisz POOKY.

**Andrzej Burakowski (Cieplów), 1 pkt**

**Bartosz Leśniak (Krosno), 1 pkt**

### SANGO FIGHTER (PC)

Graj w STORY MODE. Aby pokonać wroga, stań w prawym rogu i słysząc gościa - atakuj.

**Paweł Łysik (Józefów), 1 pkt**

### SCORCHED EARTH (PC)

Klawiszologia: F1 - zapis gry, koniec gry, rozpoczęcie zapisanej gry. Backspace - wybór broni, T - tabela, uruchomienie spadochronów, ośłony, R - katapult, 1, 2, 3, 4 - informacje o graczach, P - uruchomienie spadochronów, S/E - uruchomienie osłon, SPACJA - strzał, G - rodzaj strzału.

W plikach TALK1.CVG i TALK2.CVG misszczą się „rozmowy” czołgów. Można tam coś dopisać lub wymazać.

**Paweł Narożny (Zielona Góra) - 1 pkt**

### SENSIBLE WORLD OF SOCCER (AMIGA)

Naciśnięcie M w trybie gry CAREER spowoduje, iż stan Twojej kasy wzrośnie o 1 mln funtów.

**Aleksander Szafalowicz (Lębork), 2,5 pkt.**

### SHADOW FIGHTER (AMIGA)

Wpisz na ekranie głównym:

TEREKAKKU - nieskończone kredyty.

PARAPONZIPOPO - walczysz jako Puppaz.

MBARIVIDISOCCAFFARIMBARI - walczysz jako Shadow Fighter.

Wpisz w trakcie walki EBBRAVOCECCU - przeciwnik straci energię.

**Artur Nowacki (Szczecin), 3 pkt.**

### SIM ANT (AMIGA)

Ciekawe efekty możesz uzyskać, wpisując podczas gry hasła: OOPB, RAND, ERAD, FUND, JOKE, HOLE, JEFF, WILL.

**Marcin Podlipski (Legnica), 2,5 pkt.**

### STAR GLIDER 2 (AMIGA)

Wciśnij spację i wpisz:

WE ARE ON A MISSION FROM GOD - od teraz: 1 - energia, ośłona, K - rodzaje broni.

**Artur Nowacki (Szczecin), 1,5 pkt.**

### SUPERFROG (AMIGA)

Podczas lotu w kosmosie naciśnij ESC, daje to nieśmiertelność.

**Qwartz (Gliwice), 1,5 pkt.**

### TERMINATOR 2 (AMIGA)

Pauza, a potem naciśnij jednocześnie klawisze od F1 do F10 - za pomocą Esc przerywasz level.

**Artur Nowacki (Szczecin), 1,5 pkt.**

### WOLFCHILD (AMIGA)

Na ekranie tytułowym napisz:

THE PERFECT KISS - nielimitowane zapasy amunicji.

SOULPSYCHEDELICIDE - nieśmiertelność.

**Andrzej Burakowski (Cieplów), 1 pkt**

**Paweł Łysik (Józefów), 1 pkt**

### VIKING CHILD (PC)

Kody:

LAS: NUGGETS

MOST: BOUNCING

LABIRYNT: BUSTFOOT

PIRAMIDA: REDDWARF

**Dominik Wojnarowski (Legionowo), 2 pkt.**

### X-WING (PC)

Podczas walki wpisz W+I+N - nieskończone paliwo.

**Marcin Podlipski (Legnica), 1,5 pkt.**

### ZOOL (PC)

Na ekranie opcji napisz STRETLAMP, a w grze: + - poziom do góry (- odwrotnie), 1 - nietykalność, 2 - strata życia, 3 - niespodzianka, 4 - powtórzenie poziomu.

**Dominik Wojnarowski (Legionowo), 1,5 pkt.**





**ENTER** to ilustrowany, popularny, wysokonakładowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn **ENTER** adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdują w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. **ENTER** jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

- ★ **RAPORT** - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
- ★ **LABORATORIUM** - nieodłączną częścią pisma są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
- ★ **KONSyliUM** - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwyciężych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka-kilkaście pytań w jednym numerze).
- ★ Cena kioskowa: 2,70 zł (27.000 zł)
- ★ W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 15 zł (150.000 zł), za 12 numerów - 30 zł (300.000 zł).
- ★ Wysyłka pocztą gratis!

**PCkurier** to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

- ★ **Notes**, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
- ★ **PCinfo**, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
- ★ **PCmemo** - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
- ★ **Rubryka Pro memoria**, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd, słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
- ★ **Dla praktyków**, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
- ★ **I wreszcie: Gielda**, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
- ★ **PCkurier** ukazuje się od 1989 roku.
- ★ Cena kioskowa: 1,90 zł (19.000 zł).
- ★ W prenumeracie taniej: za 26 numerów - 45 zł (450.000 zł), za 13 numerów - 24 zł (240.000 zł).
- ★ Wysyłka pocztą gratis!

Magazyn **AMIGA** to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga - zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajemikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckiego miesięcznika „**AMIGA Magazin**”.

Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:

- ★ **AMIGA Play** - opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych „klasyków”).
- ★ **Public Domain** - opisy dyskie-tek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain - dyskietki Fisha.
- ★ **Kuferek AMIGI**, czyli Tips & Tricks.
- ★ **Testy sprzętu i oprogramowania**.
- ★ Wszystkie te rzeczy znajdują Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
- ★ Cena kioskowa: 2,70 zł (27.000 zł).
- ★ W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 13,20 zł (132.000 zł), za 12 numerów - 26,40 zł (264.000 zł).
- ★ Wysyłka pocztą gratis!

**Gambler** to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom wideo. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery.

W każdym **Gamblerze** występują rubryki:

- ★ **Cover story**, czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.
- ★ **T&T** to klasyczne „tips & tricks”, tyle że w niespotykanej dawce 16-stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.
- ★ **Kombinatorzy** - każdy numer przynosi coś dla „kombinatorów”: galerie, różne konkursy itp.

W **Gamblerze** znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (wideo, CD), zgrzywu politycznej („Co tam panie w polityce”) i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za 2,30 zł (23.000 zł)

- ★ W prenumeracie taniej: 12,40 (124.000 zł) za 6 numerów, 24,80 (248.000 zł) za prenumeratę roczną.
- ★ Wysyłka pocztą gratis!



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE  
00-739 Warszawa, ul. Słpińska 22/30  
tel. 410031 w. 12B, 15A, 415121  
fax 410374 (10.00-16.00)

### ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Zakreśl odpowiednią rubrykę wpisując liczbę prenumeraty	prenumerata 13 numerów	prenumerata 26 numerów	prenumerata 13 numerów
<b>PCkurier</b>	13 (240.000,-)	26 (450.000,-)	24 (450.000,-)
<b>ENTER</b>	6 (150.000,-)	12 (300.000,-)	15 (150.000,-)
<b>AMIGA</b>	6 (132.000,-)	12 (264.000,-)	13,20 (132.000,-)
<b>GAMBLER</b>	6 (124.000,-)	12 (248.000,-)	12,40 (124.000,-)
<b>CADCAM FORUM</b>	6 (150.000,-)	12 (300.000,-)	15 (150.000,-)
<b>NET FORUM</b>	6 (150.000,-)	12 (300.000,-)	15 (150.000,-)
<b>UNIX FORUM</b>	6 (150.000,-)	12 (300.000,-)	15 (150.000,-)
<b>KUPON WAŻNY DO 30.07.95 Kupon 7/95</b>			

Zakreśl odpowiednią rubrykę wpisując liczbę prenumeraty	prenumerata 13 numerów	prenumerata 26 numerów	prenumerata 13 numerów
<b>PCkurier</b>	13 (240.000,-)	26 (450.000,-)	24 (450.000,-)
<b>ENTER</b>	6 (150.000,-)	12 (300.000,-)	15 (150.000,-)
<b>AMIGA</b>	6 (132.000,-)	12 (264.000,-)	13,20 (132.000,-)
<b>GAMBLER</b>	6 (124.000,-)	12 (248.000,-)	12,40 (124.000,-)
<b>CADCAM FORUM</b>	6 (150.000,-)	12 (300.000,-)	15 (150.000,-)
<b>NET FORUM</b>	6 (150.000,-)	12 (300.000,-)	15 (150.000,-)
<b>UNIX FORUM</b>	6 (150.000,-)	12 (300.000,-)	15 (150.000,-)
<b>KUPON WAŻNY DO 30.07.95 Kupon 7/95</b>			

Zakreśl odpowiednią rubrykę wpisując liczbę prenumeraty	prenumerata 13 numerów	prenumerata 26 numerów	prenumerata 13 numerów
<b>PCkurier</b>	13 (240.000,-)	26 (450.000,-)	24 (450.000,-)
<b>ENTER</b>	6 (150.000,-)	12 (300.000,-)	15 (150.000,-)
<b>AMIGA</b>	6 (132.000,-)	12 (264.000,-)	13,20 (132.000,-)
<b>GAMBLER</b>	6 (124.000,-)	12 (248.000,-)	12,40 (124.000,-)
<b>CADCAM FORUM</b>	6 (150.000,-)	12 (300.000,-)	15 (150.000,-)
<b>NET FORUM</b>	6 (150.000,-)	12 (300.000,-)	15 (150.000,-)
<b>UNIX FORUM</b>	6 (150.000,-)	12 (300.000,-)	15 (150.000,-)
<b>KUPON WAŻNY DO 30.07.95 Kupon 7/95</b>			

**CADCAM FORUM** (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganiem projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m. in. AutoCAD, LogoCAD, Map-Info... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika. Wiele jest informacji praktycznych, nadających się do natychmiastowego wykorzystania (m. in. programy w LISP-ic).

★ **CADCAMFORUM** jest pismem fachowym. Mimo tego pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CAD-em, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnie) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.

★ Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).

★ Cena detaliczna (**CADCAMFORUM** dostępny jest w księgarniach technicznych):  
3 zł (30.000 zł).

★ W prenumeracie taniej:

15 zł (150.000 zł) za 6 numerów.

**Netforum** jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych - od sieci lokalnych LAN, poprzez sieci metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.

★ Czasopismo prezentuje różne ich aspekty, m. in. bezpieczeństwo i ochronę danych, sieciowe bazy danych, protokoły sieciowe, przykłady architektury na styku sieci LAN i WAN. Na łamach **Netforum** prezentowane są także obszernie przeglądy sprzętu sieciowego stosowanego w różnych ich warstwach (m. in. okablowanie, bridge, routery).

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

★ W prenumeracie taniej:

15 zł za 6 numerów (150.000 zł).

**UNIXforum** jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się problematyką systemów wielodostępnych i wielozadaniowych. Pismo jest przeznaczone dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.

★ W stałych działach **UNIXforum** publikowane są niezależne testy sprzętu i oprogramowania, przedstawione są zintegrowane rozwiązania informatyczne dotyczące np. automatyzacji prac biurowych, aplikacji przemysłowych.

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

★ W prenumeracie taniej:

15 zł (150.000 zł) za 6 numerów.



**WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE**  
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30  
tel. 410031 w. 128, 154, 415121  
fax 410374 (10.00-16.00)

## ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

### Pokwitowanie dla Wplacającego

zł  
słownie

Wplacający

adres

na rachunek: LUPUS Sp. z o.o.  
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30  
**1599-318121-136**  
PKO IX Oddział Warszawa



datownik



podpis przyjm.



opłata zł

### odcinek dla posiadacza r-ku

zł  
słownie

Wplacający

adres

na rachunek: LUPUS Sp. z o.o.  
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30  
**1599-318121-136**  
PKO IX Oddział Warszawa



datownik



podpis przyjm.



opłata zł

### Odcinek dla Banku

zł  
słownie

Wplacający

adres

na rachunek: LUPUS Sp. z o.o.  
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30  
**1599-318121-136**  
PKO IX Oddział Warszawa



datownik



podpis przyjm.



opłata zł



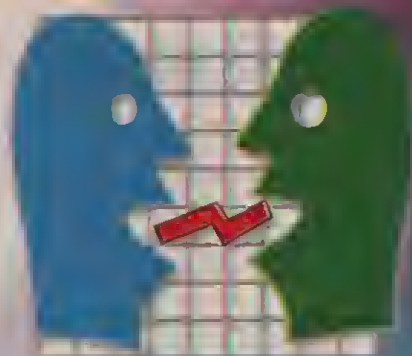
niewypitiwą  
jednego  
świata, sto-  
Paryża.  
wyprawa czysto  
ilem zamiar przy-  
emu rynkowi kom-  
nawet kupić sobie  
AMIGĘ).

Zamieszlałem więc w residen-  
ce, oddalonym o 10-minutowy  
spacer od wieży Eiffa i rozpoczą-  
łem zwiedzanie Paryża. Moje  
pierwsze wrażenie nie było szcze-  
gólnie dobre – o godz. 21.00 nie  
sposób znaleźć otwartego sklepu  
spożywczego! No cóż, jeden wie-  
czór bez kolacji jeszcze nikomu  
nie zaszkodził. Rano następnego  
dnia dokonałem wielkiego  
odkrycia – w Paryżu nikt normal-  
ny nie jeździ samochodem – kor-  
ki nie pozwalają nigdzie dotrzeć!  
Wszyscy jeżdżą metrem, które jest  
co prawda cholernie drogie, ale  
to bardzo wygodne. Przynaj-  
mniej nie jest nudno, gdyż jazdę  
przejmują przeróżni muzycy,  
jonglerzy, wróżbici i kataryniarze,  
którzy w dodatku nic za to nie  
chcą! To znaczy chcą, ale kto by  
tam dawał. Nie brak też w  
metrze różnych wariacji. Raz  
siedzący naprzeciw mnie nobliwie  
wyglądający biznesman zezarł  
bilet. Serio, ot tak, po prostu go  
zjadł. I to nie było jakieś – bilety na  
paryskie metro, to grube kawałki  
tekstury! Poza metrem Paryż ma  
też do zaoferowania niezliczoną  
liczbę zabytków. Katedra Notre  
Dame, Montmartre, Łuk Triumfal-  
ny, Pola Elizejskie, Luwr, Bastylia,  
Wersal i wiele, wiele innych. Tego  
wszystkiego nie da się zobaczyć  
nawet w miesiąc, a ja miałem do  
dyspozycji tylko (lub jak kto woli  
aż) tydzień! Zasuwałem więc z  
wywieszonym jęzorem od zabytku  
do zabytku, mając z tego niewie-  
le przyjemności, ale za to dużo  
pożytku. Prawdziwy urok Paryża  
kryje się jednak gdzieś indziej. To  
małe kafejki w Dzielnicy Łacińskiej,  
stoiska bukinistów nad Sekwaną  
tworzą prawdziwy klimat tego  
pięknego miasta. Nie ma to, jak  
wypić sobie soczek pomarańczowy  
(proszę się nie śmiać, jestem  
abstynentem) w barze na Rue  
Mazarine, przy dźwiękach piose-  
nek Edith Piaf i słyszeć z dala

będzie w kapeluszach  
ozdobionych owocami i  
przezroczystych bluzecz-  
kach, a tymczasem wszy-  
scy byli ubrani przeraża-  
jąco schematycznie. Tylko  
raz spotkałem ubraną eks-  
centrycznie dziewczynę –  
oczywiście okazała się  
Polką.

No, teraz będzie o kompu-  
terach. Pomimo moich usilnych  
starani nie udało mi się kupić ani  
jednej nowości na AMIGĘ. Po  
prostu nigdzie ich nie było, a  
szukałem naprawdę starannie! We  
FNAC-ach (sieć największych we  
Francji sklepów ze sprzętem elek-  
tronicznym) mieli zwykle po kilka-  
naście tytułów nie pierwszej już  
młodości, a w VIRGIN MEGASTO-  
RE na Polach Elizejskich na próż-  
no szukałem jakichkolwiek gier  
amigowskich. Gdy spytałem o  
powyższe pozycje niezwykle  
uprzejmego ekspedienta, ten spoj-  
rzył na mnie z politowaniem i  
powiedział, że, owszem, są i to  
aż dwie, w tym jedna edukacyj-  
na! Rzecz nie w tym, że one się  
nie ukazują, o nie! Po prostu nig-  
dzie nie można ich kupić!

O wiele lepsze samopoczucie  
mają zapewne tamtejsi posiada-  
cze blaszaków, szczególnie tych z  
CD-ROM. Ci nie mogą narzekać  
na brak nowości! Nie rozczarowa-  
łem się też na pewno, gdybym  
był posiadaczem konsoli, szczegó-  
lnie JAGUARA. Liczba dostępnych  
na nie gier – to już grubo ponad  
setka! Powstaje też wiele maga-  
zynów komputerowych, przezna-  
czonych właśnie dla użytkowników  
wszelkiej maści platform do  
gry. W ogóle zaskoczyła mnie bar-  
dzo duża liczba czasopism  
komputerowych – ponad  
25! Z tego ok. 3/7 to  
gazety pececiarskie,  
2/7 konsolowe, 1/7  
dla posiadaczy ja-  
bluszek i wreszcie  
1/7 – pół na pół  
dla amigantów i  
aSTeków. Czy-  
tałem zresztą  
kilka z nich  
i muszę z  
s a t y -



sfakcją stwierdzić, że nie dorastają  
one, pod względem merytorycz-  
nym, do pięt publikacji wydawni-  
ctwa LUPUS (mogę tak napisać,  
bo ja tu tylko dorabiam).

Tak więc na miejscu amigow-  
ców, szczególnie tych posiadają-  
cych starsze modele, zacząłbym  
poważnie myśleć o zmianie kom-  
putera, przy czym Ci, którzy uży-  
wali go głównie do gry w MOR-  
TAL KOMBAT 2 i CANNON FOD-  
DER powinni zainwestować w  
konsolę, a Ci, którym bliższe są  
strategie i którzy używają kom-  
putera do czegoś więcej niż gra-  
nie (choćby do pisania tekstów  
do GAMBLERA), powinni wybrać  
AMIGĘ 4000 lub PC (z procesor-  
em PENTIUM, he, he). Coraz  
bardziej uzasadnionym zaku-  
pem wydaje się też komputer  
spod znaku jabłuszka – Macin-  
tosh. Oferta programów na  
niego przewyższa już ponad  
dwukrotnie amigową! Cóż,  
takie życie...

Byłem już wcześniej w kil-  
ku europejskich stolicach, ale  
żadna nie wywarła na mnie  
takiego wrażenia jak Paryż.  
Te kawiarnie, te uliczki na  
Montmartre, te Francuzki,  
ta francuska miłość – tego  
nie można opowiedzieć,  
to trzeba zobaczyć! A jak  
już tam będziecie, to  
wpadnijcie ko-  
niecznie na plac  
Pigalle... Na kas-  
ztary, świntu-  
szki, na kasza-  
nylli

**Jakub  
.T.  
Janic-  
ki**

OUI, OUI, (CI) PARIS!

COMPTON 41

# DOOMOWE PRZEDSZKOLE



W ciągu osiemnastu miesięcy, jakie minęły od premiery Dooma, pojawiło się wiele mniej i bardziej udanych naśladownictw, a niektóre z nich pod pewnymi względami przewyższają swój pierwowzór. Trzeba przy tym pamiętać, że sam Doom nie jest właściwie prekursorem gatunku. Pierwszą grą, w której można było biegać po labiryncie, oglądanym z perspektywy bohatera i strzelać do licznych wrogów, był niezapomniany Wolfenstein. Oddawczy należyty hołd praszczurowi, zdecydowaliśmy się skupić na współczesnych grach – o klasę wyższych pod względem jakości grafiki (i wymagań sprzętowych, niestety).

## Systematyka

Co to właściwie są „gry doomopodobne”? Sam sposób przedstawiania świata gry – tak, jakby widziało się otoczenie oczyma

kierowanej postaci – jest znacznie bardziej rozpowszechniony niż się wydaje. Występuje np. w niektórych grach RPG (Ultima Underworld I i II, Arena) oraz... w symulatorach – oglądając np. deskę rozdzielczą i ziemię w dole widzisz wszak to, co widziałby pilot. Stosuje się go wszędzie tam, gdzie autorom zależy na bardzo silnym związaniu gracza z bohaterem gry. Tak silnym, abyś chwilami przestawał odróżniać akcję toczącą się na ekranie od rzeczywistości. Na razie nikomu się to nie udało i całe szczęście – nie chciałbym spotkać Cyberdemonia wierząc, że jest on prawdziwy!

Spacer po labiryncie i strzelanie do wrogów też nie są wystarczającym wyróżnikiem. Z całym szacunkiem, nie sposób zaliczyć do naszego ulubionego gatunku gier takich jak Death Mask (Amiga), gdzie gracz nie ma swobody ruchu, mogąc obracać się co 90°, czy Wolfenstein, w którym jakość grafiki natrętnie przypomina, że to tylko gra. Podobnie rzecz się ma z takimi dziełami, jak Blake Stone, Depth Dwellers czy, pozał się Boże, Isle of the Dead – z uwagi na słabość wykonania zaliczają się one raczej do wolfensteinopodobnych. Do kanonu nie weszły też interesujące skądinąd Operation Stealth i Terminal Terror – gry, w których oprócz celnego strzelania liczy się też myślenie i wykonywanie określonych

**W KRÓTKIEJ HISTORII GIER KOMPUTEROWYCH NIE MA WYDARZEŃ PORÓWNYWALNYCH SKALĄ Z POJAWIENIEM SIĘ PÓŁTORA ROKU TEMU GRY DOOM I SZALEŃSTWEM, JAKIE SIĘ WOKÓŁ NIEJ ROZPĘTAŁO.**

zadań, można zbierać przedmioty i prowadzić konwersacje – takie połączenie Wolfa z przygodówką.

Ma więc być „widok przez oczy”, labirynt, broni dalekiego zasięgu i dobra grafika. To są minimalne wymagania. A co poza tym?

## Zabij mnie, Stefan

Największa bolączka gier komputerowych polega na tym, że przeciwnik sterowany przez program jest głupi jak but. W wypadku gier doomopodobnych oznacza to, że nie potrafi wiele poza staniem i strzelaniem. Chlubnym wyjątkiem są tu Rise of the Triad (dalej ROTT), w której wrogowie potrafią upaść i przetoczyć się po podłodze oraz Descent, gdzie niektóre roboty zamiast

podążyć za graczem chowają się za winkiem, a wszystkie wykonują piękne uniki. Nie ma to jednak, jak zmierzyć się z człowiekiem.

Prawie wszystkie opisywane przez nas gry (z Dark Forces jako jedynym wyjątkiem) pozwalają na połączenie komputerów (przez modem, null-modem, czyli kabel RS-232, albo sieć) i grę z kolegą czy też przeciw koledze. W przypadku wykorzystania sieci (np. Novell) możliwości wahają się od 4 graczy (Doom) do 11 (ROTT). W tej drugiej grze, a także w Descent, gracze mogą utworzyć drużyny, różniące się kolorem odzienia i walczyć zespołowo.

Najbardziej rozbudowanym trybem multiplayer (czyli wielogracz) dysponuje ROTT. Można ustalać rozmaite cele gry, niekoniernie polegające na wytłuczeniu wszystkich graczy, ale na przykład na zebraniu największej liczby przedmiotów.

## Budujemy nowy doom

Doom zawdzięcza swą ogromną popularność dwóm rzeczom. Po pierwsze – możliwości gry we dwóch lub więcej graczy. I po drugie – możliwości tworzenia nowych poziomów. A raczej korzystania z poziomów stworzonych przez innych, bowiem zaprojektowanie nowego labiryntu nie jest sprawą banalną. Podmienić można niemal wszystko, a

	Doom	Doom 2	Heretic	Descent	ROTT	Dark Forces	CyClones
Animacje	++++	++++	++++	++++	VSOP	++++	++++
Muzyka	++++	VSOP	+++	+++	+++	+++	++++
FX	++++	++++	++++	+++	VSOP	++++	++++
Brutalność	++++	++++	+++	+	VSOP	++	+++
Architektura	+++	++++	++++	VSOP	++	VSOP	++++
Scenografia	++++	++++	++++	+++	++++	++++	++
Przeciwnicy	++++	VSOP	++++	+++	+++	++	++
Broń	++++	VSOP	VSOP	++++	VSOP	++++	++++
Swoboda ruchu	+++	+++	++++	VSOP	++++	++++	VSOP
Tryb multiplayer	+++	++++	++++	++++	VSOP	-	-
Możliwości rozbudowy	VSOP	++++	+	++++	++	-	-
Nasza ocena	++++	VSOP	++++	++++	+++	++++	+++
Wymagany procesor	386 DX/33	386 DX/33	486	386 DX/33	486	486 DX	486 DX/33
Zalecany procesor	486 DX/33	486 DX/33	486 DX2/66	486 DX2/66	486 DX2/66	486 DX	486 DX2/66
Wymagana pamięć	4MB	4MB	4MB	4MB	4MB	8MB	4MB
Zalecana pamięć	8MB	8MB	8MB	8MB	8MB	8MB	4MB
Nośnik (dyskietki, CD)	D, CD	D, CD	D, CD	D, CD	D, CD	CD	CD
Producent	id	id	Raven/id	Parallax	Apogee	Lucas Arts	SSI
Dystrybutor	-	-	-	a, b (wersja CD)	b	c	b
Cena w zł	-	-	-	168,36; 165	129	183	94

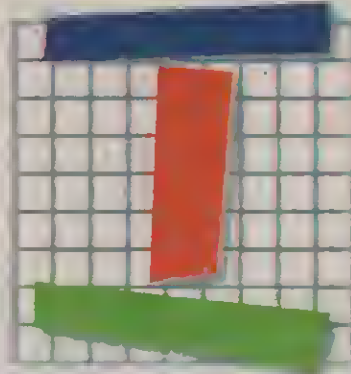
a – Mirage Software, b – CD Projekt, c – IPC Computer Group



więc rzecz jasna: mapę, tekstury na ścianach, wygląd potworów (to jest najbardziej pracochłonne, bo trzeba narysować wszystkie fazy ruchu, ataku i agonii), muzykę i efekty dźwiękowe, a nawet wygląd broni! Niestety, siły rażenia nie można zmienić bez grzebania w kodzie. Istnieje kilka edytorów poziomów (do najlepszych należy DEU), dźwięku (np. DMAUD) i grafiki (np. DMGRAPH),

a także program do wprowadzania zmian w samym doom.exe (DeHacked) oraz liczne inne programy wspomagające projektowanie. Pojawił się też użytek do konwersji poziomów z Doom na Doom II. Wszystko to, a także tysiące nowych poziomów, dostępne jest w BBS-ach, na ogół jako shareware, freeware albo Public Domain. Wydano też kompaktki z podobną zawartością (np.

Doomsday Collection wspomniany w Nadesłano z poprzedniego Gamblera). Świadectwem popularności Doom i twórczej aktywności użytkowników może być fakt, że jesienią zeszłego roku została wpisana do Księgi Rekordów Guinnessa – jako program komputerowy, do którego użytkownicy stworzyli największą liczbę dodatków. Nowych poziomów i innych bajerów naliczono w sumie... 10 000!



## DARK FORCES



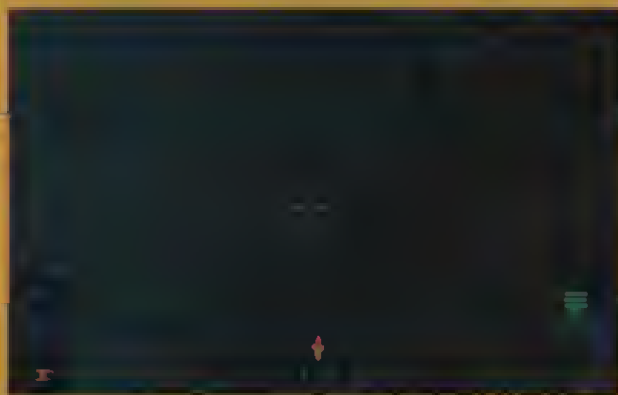
Choć osadzona w realiach Gwiezdnych Wojen, gra nie pozwala nam spotkać się z Lukiem Skywalkerem i resztą paczki. Tym razem jesteś Kylem Katarnem, najemnikiem o ciemnej przeszłości (nawet bardzo ciemnej, zaczynałeś bowiem w barwach Imperium). Twoim zadaniem będzie wykonanie trzynastu połączonych ze sobą w logiczną całość misji, co ostatecznie pozwoli zniszczyć śmiertelnie groźny dla Rebeliantów krążownik „Exterminator”

Pod względem graficznym gra prezentuje się troszkę lepiej od Doom, choć nie ma tu skoku jakościowego. Najważniejszy jest rozmach: plansze olbrzymie, w pełni trójwymiarowe. Każda misja — to prawdziwa przygoda trwająca sporo czasu, a nie dwie, w porywach do pięciu minut. Poruszasz się nie po dziwnych budowlach, będących wytworem wyobraźni szatana, ale po normalnie zaprojektowanych statkach, stacjach kosmicznych czy innych konstrukcjach, gdzie wiadomo, co do czego służy.

Po drodze spotkasz wiele zabawnych stworów i potworów, w tym oczywiście najwięcej piechoty imperialnej (dla niekumatych: tych białych). Zabawa toczy się podobnie jak w filmie, tj. przeciwnicy są głupi jak cioty, ale na wyższych poziomach nadrabiają liczbą i są naprawdę groźni. W wykonywaniu zadań pomaga bogactwo broni (10 sztuk, z czego kilka oferuje dwa tryby prowadzenia ognia) oraz wyposażenia (maski gazowe, latarki czołowe, gogle, raki i inne). Jeśli chodzi o broń — wreszcie mamy grę doomopodobną z granatami! A tak ich brakowało... Znajdziecie też miry, granatniki i inne poręczne sprzęty...

W ostatecznym rozrachunku, Ciemne Siły to świetna gra, moim zdaniem najlepsza wśród doomopodobnych, a zupełnie niesłusznie zjechaana przez McSona w numerze 3/95 (wstydź się, stary!). Doskonałe połączenie algorytmu i słynnego klimatu rzuca na kolana. [alx]

## CYCLONES



Cały ten rzekomy realizm doomopodobnych jest w gruncie rzeczy jedną wielką kichą. Niby można chodzić dowolnie (zwłaszcza, jak się wklepie IDDT), niby można patrzeć w górę i w dół, ba, można nawet (rzadko) skakać i przykucać... Ale co to za realizm, jeśli „gana” masz ustawionego na sztywno w środku ekranu. Co to za komandos, co musi się obrócić całym ciałem, żeby strzelić do gościa z pistoletu? Nie powiem po imieniu, ale to jest d... nie komandos.

Chyba temu właśnie rozumowaniu holdowali autorzy CyClones Gra, która pod względem wykonania, fabuły i innych ważnych rzeczy jest najwyżej przeciętna, ma jednak jeden zasadniczy wyróżnik: „uwolniono” celownik, którym możesz teraz swobodnie wodzić po całym ekranie.

Darujmy sobie fabułę, traktującą o ataku Obcych na Ziemię. Pod względem graficznym gra plasuje się gdzieś pomiędzy Wolfensteinem i Doomem, bliżej tego drugiego. Misji jest trochę (fajna mapa), podobnie jak rodzajów broni i przeciwników. Wolno (i trzeba) skakać. Muzyka i efekty są całkiem przyjemne. Niezłe jest intro, choć digitalizowane filmiki przypominają nagranie wideo kręcone przez amatora w trzecim dniu ślubnego wesela na ścianie wschodniej. Po wejściu w kontakt z przeciwnikiem należy się zatrzymać, wycelować w niego i strzelać — nie znam chojra, który byłby w stanie prowadzić celny ogień jednocześnie przemieszczając się. Najważniejsze pytanie musi dotyczyć jakości nowatorskiego interfejsu użytkownika. Niestety — nie jest ona najlepsza. Choć przewidziano możliwość gry samą mylą, jedyne sensowne rozwiązanie, to zabawa na dwie ręce — a wtedy łatwo się zaplątać.

Gra kariery nie zrobiła i bardzo dobrze. Stanowi ciekawy i w gruncie rzeczy nie całkiem beznadziejny eksperyment, z grubsza wskazując drogę, w którą doomopodobne produkcje pójść. Zobaczyć można, ale niekoniecznie. [alx]



Ostatnio pojawił się edytor poziomów do Descenta. Nazywa się DEVIL – Descent Editor for Vertices, Items and Levels. Dostępny jest m.in. w sieci Internet, wraz z kilkunastoma nowymi labiryntami.

Inne gry doomopodobne nie pozwalają graczowi na tak dużą ingerencję. Wiem, że są alternatywne poziomy do Heretica, ale o edytorach do tej gry nic mi nie wiadomo, poza tym ROTT w

## Jak sobie popsuć zabawę

### Kody do Descent

GABBAGABBAHEY Włączenie cheatów (dopiero potem możesz wklepać poniższe kody)  
SCOURGE Broń (pierwsze 6 typów)  
MITZI Klucze  
RACERX Nietykalność  
GUILF Niewidzialność  
TWILIGHT Oslona  
FARMERJOE Przeskok między poziomami  
W wersji zarejestrowanej działają jeszcze  
BUGGIN Tryb turbo

## DOOM 2: HELL ON EARTH



Zauważyliście, że ID Software trzaska kolejne produkcje wedle zasady: najpierw kilka wieloetapowych misji (Wolfenstein, Doom), potem jedna długa misja (Spear of Destiny, właśnie Doom 2), wreszcie gra w klimacie fantasy (Catacomb Abyss, Heretic)?

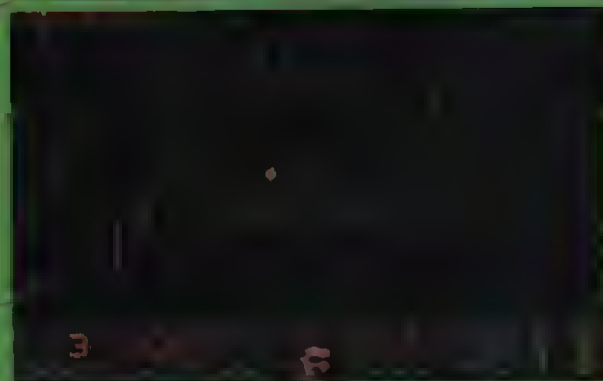
Doom 2 zaczyna się powrotem naszego dzielnego komandosa z bazy gdzieś w pobliżu Marsa na Ziemi. Jak się okazuje, Zło dotarło już tutaj. Tym razem nasz heros wygrzeje wysłanników szatana do spodu i raz na zawsze, co zajmie mu 30 etapów. Zmian w stosunku do gry Doom nie ma zbyt wiele, ale wszystkie są na plus. Największą z nich jest nowy rodzaj broni: super shotgun, czyli znakomita dwururka o genialnej sile rażenia, choć niestety po każdym strzale musi zostać przeładowana i przeładowana, co trwa sporo czasu. Pojawia się kilka nowych potworów, z tych większych i bardziej obrzydlivych. Wszystkie są ładnie zrobione i trudno je pokonać. Mamy też nowe tekstury ścian i elementy graficzne – wszystko ładne. Poziomy są zaprojektowane znacznie lepiej i z większym wykorzystaniem możliwości programu. Sporo jest strzelania z okien czy balkonów, ataków skrytych, a nie frontalnych. Zdarzają się momenty, gdy trzeba skakać nad przepaściami, trafiają się olbrzymie, wypełnione potworami hale. Zabawa jest świetna.

Gra jest ponoć troszeczkę szybsza od poprzednika, choć nie możemy tego jednoznacznie stwierdzić.

Dooma 2 skończyć się nie da, gdyż ostatnia plansza to jawne przeogięcie, a i inne etapy są trudniejsze niż w Doomie. Jeśli się komuś jednak ta sztuczka uda, czeka go niespodzianka: dwa etapy Wolfensteina Deluxe!

Generalnie rzecz ujmując, sequel jest udany i gra się dobrze, choć trudno. [ak]

## DOOM



Świat oszałał na punkcie Doooma. I nie ma to potwierdzenie na wyrost. Doom jest grą, która przeżyła i o której będzie się pamiętać, choćby powstała jeszcze sto razy lepsze. Bo Doom był po prostu pierwszym i pierwszym był jednocześnie naprawdę, naprawdę, naprawdę i już zdecydowanie bogatsza niż w Wolfensteinie. Mamy dowódcę oddziałów specjalnych, który jest a uczestnictwa w masakrze ludności cywilnej i za którą jest zdegradowany oraz wysłany na Marsa. Jego żołnierze wiodą do tajnej bazy badawczej i już z niej nie wychodzą. Nasz komandos jedynie z pistoletem w dłoni wypróbuje pomóc śmierć swoich ludzi.

W Doomie najważniejszą sprawą jest nastrój. Ciemne korytarze, w których nerwowo błyska światło, rowy pełne kwasu, beczki z substancjami wybuchowymi, dziwne pomruki i sapnięcia dobiegające gdzieś z ciemności. Zwrócono też baczność uwagę na rozbudowę poziomów. Labirynty są już kilkupiętrowe, monstra atakują z balkonów i wyższych pięter. Wprowadzono portale spotykamy całe mnóstwo dzwigni otwierających nowe drzwi, a także liczne sekretne ścieżki.

Potwory atakujące głównego bohatera potrafią być naprawdę przerażające, a na wyższych stopniach trudności – również liczne i atakujące z dziką perfekcją. W walce z monstrami nasz heros użyć może ośmiu rodzajów broni, od kastetu i piły łańcuchowej po wyrzutnię rakiet i BFG 9000 (wysyła ogromny strumień energii). Ale na najwyższym poziomie trudności poradzenie sobie z wrogami, nawet gdy się ma BFG 9000, wcale nie jest wazelinowo łatwe. [jp]



BRUIN	Dodatkowe życie
BIGRED	Wszystkie typy broni
FLASH	Podświetla ścieżkę do wyjścia
AHIMSA	Wrogowie przestają strzelać

Po włączeniu mapy Alt-F daje Ci całą mapę

#### Kody do DOOMA I DOOMA 2

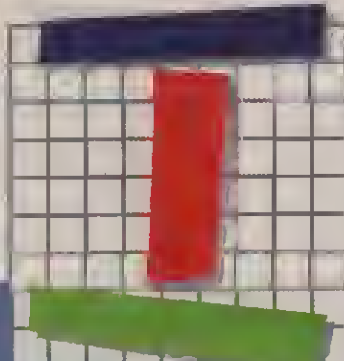
IDDOD	Nietykalność
IDKFA	Wszystkie typy broni, zbroja i klucz
IDBEHOLDA	Komputerowa mapa
IDBEHOLDI	Częściowa niewidzialność
IDBEHOLDL	Noktowizor
IDBEHOLDR	Kombinezon antyradiacyjny
IDBEHOLDS	Berserk (100% zdrowia + superpięść)
IDBEHOLDV	Nietykalność
IDSPISPOPD	Przechodzenie przez ścianę (Doom)
IDCLIP	jw (Doom 2)
IDDT	Cała mapa. Wklepane ponownie - lokalizacja potworów i przedmiotów
IDCLEVx	Skok do poziomu x - numer misji, y - numer , w Doomie 2 - xy numer , no 05)
IDMYPOS	Współrzędne
IDCHOPPERS	Piła RULEZI

Uwaga! Uruchomienie gry poleceniem DOOM -DEVPARM daje  
m.in. możliwość zrzucania skr. z klawiszem F1

wersji CD ma generator losowych  
labiryntów.

#### Asy w rękawie

We wszystkich grach doomo-  
podobnych (tak jak większości in-



#### Kody do Heretic

QUICKEN	Zostań Bogiem
IDRAMBO	Broń/Amunicja
GIMMEy	Artefakty: {a-l} i liczba {1-9}
a	Pierścień Nietykalności
b	Tarcza Niewidzialności
c	Butla Elixiru (zdrowko)
d	Nie działa
e	Księga Mocy
f	Pochodnia
g	Starożytna Bomba Zegarowa
h	Jajo Przemiany
i	Skrzydła Furii
SKEL	Kluczyki
RAVMAP	Cała mapa
KITTY	Przechodzenie przez ścianę
ENGAGExx	Skok do wskazanego epizodu i poziomu
PONCE	Przywrócenie wytrzymałości z początku
SHAZAM	Zwiększa siłę rażenia broni
MASSACRE	Zabija wszystkie potwory
COCKADOODLEDOO	Jestem kurą

#### Kody do Rise of the Triad

DIPSTICK	Włączenie cheatów (dopiero potem wklepać poniższe kody)
CHOJIN	Nietykalność, wszystkie typy broni (zmień klawiszem „0”)
GOTO	Zmiana poziomu
SIXTOYS	Wszystkie klucze, kamizelka kuloodporna
TOOSAD	Godmode (nietykalność + superbroń, nieograniczony)
FLYBOY	Latasz sobie
PANIC	Wszystko wraca do stanu początkowego
DIMOFF	Włącza światło
GOGATES	Szybko do DOS
GOARCH	Następny poziom
SHOOTME	Kamizelka kuloodporna
BURNME	Kamizelka ognioodporna
LUNGDUNG	Maska gazowa
HUNTPACK	100% zdrowka, klucze, kamizelka kuloodporna, karabin maszynowy na podcierwień
RIDE	Widok z lecącego pocisku

#### Kody do Dark Forces

LADATA	Współrzędne
LAIMLAME	Nieśmiertelność
LACDS	Supermapa
LAPOGO	Wyłącza sprawdzanie wysokości
LAPOSTAL	Broń, amunicja + dodatki
LARANDY	Zwiększa siłę rażenia
LANTFH	Teleportacja do miejsca wskazanego na mapie
LASKIP	Kończysz misję zwycięstwem
LAJABSHIP	Przejście do statku Jabby
LATALAY	Przejście do Talay
LASEWERS	Przejście do kanałów

**Zebrał McSon, opr. A-Z**

### Heretic



Gra została wykonana przez Raven Software dla firmy id Software i przy użyciu jej procedur graficznych – i to widać. Od strony technicznej grafika i animacje wyglądają doomowo – to, ale potwory są rodem prosto z gier RPG (przypominam – Raven Software jest twórcą Shadowcastera). Scenografia i rekwizytornia (drewno i kamień, różdżki, kusze, eliksiry itp.) również mocno zajeżdżają fantazy. Potwory są dość potworne, choć nie czułem do nich aż takiej wrogości, jak do tych z Doomem. Łatwiej się ich pozbyć uciekając niż szpikując je magią. Można fruwać, a także spoglądać w górę i w dół. Labirynty i podwórce (bo akcja często toczy się pod gołym niebem) zaprojektowano bardzo interesująco – pełno w nich mrocznych zakamarków, tajemniczych przejść, małych pokoików i schodów. Przeciwnika gromimy, korzystając z ośmiu rodzajów magicznych broni oraz rozmaitych bonusów – pierścieni nieśmiertelności, tarcz, ksiąg mocy wzmacniających siłę rażenia, skrzydlatego helmu Furii itp. Ja jednak od rękawic nekromanty nadął wolę piłę spalinową.

[ws]



nych) istnieją tak zwane cheaty, czyli kody pozwalające na oszukiwanie w grze. Polegają na wstukaniu odpowiedniej sekwencji liter, dzięki czemu gracz otrzymuje

np. nieśmiertelność (tzw. God Mode, czyli tryb Boga – w ROTT dodatkowo zyskuje się umiejętność zabijania wszystkich jednym gestem), dowolny wybór broni, amunicję czy możliwość przechodzenia przez ściany. W Hereticu jest jeszcze jedna sztuczka: można zamienić się w... kurę, co niekiedy bywa zbawienne (przechodzenie przez kraty, spowolnione opadanie). Za używanie cheatów najsurowiej karze Descent, odbierając graczowi wszystkie punkty. A tak przy okazji – spróbujcie w Hereticu wstukać iddqđ (nieśmiertelność

z Doomem) czy idkfa (wszystkie typy broni)...

## VR – następne drzwi

Zapewne zauważyliście już, że gry doomopodobne najbardziej ze wszystkich zbliżają się do rzeczywi-

stości wirtualnej. Co prawda w Doomie gracz jest właściwie małym czołgiem (nie potrafi skakać, schylać się, patrzeć w górę i w dół, czy choćby wejść na murek – za to upadek z 20 metrów wyciska z niego zaledwie sapnięcie), ale nowe gry (szczególnie Dark Forces) są po-

## Descent



Gra firmy Parallax Software, wydana przez Interplay, jest chyba najdziwniejsza z rodziny doomowatych. Niby wszystko jest, jak w Doomie (widok oczami bohatera, labirynt, wrogowie). Tylko że labirynt jest trójwymiarowy – korytarze biegną w górę, w dół, pętla się i skręcają. Właściwie – nie w górę i w dół. Przecież nie ma ciążenia. Nasz bohater unosi się swobodnie w powietrzu... właściwie nie, bohater siedzi w fotelu, a unosi się myślowo, w którym on siedzi. Siedzi i trzeźła do wrogów nie, nie do wrogów, tylko do robotów. Robotom wszystko jedno, mają swój program – jakże mogą być czymś wrogiem? Właśnie tak pokręcone i skomplikowane są labirynty gry Descent. To jedyna gra z tego gatunku, w której bohater ma sześć stopni swobody – może przesuwać się naprzód, wstecz, w lewo, w prawo, do góry, na dół, przechylać się na boki w przód i tył oraz przekręcać się w lewo i w prawo. Jak łatwo policzyć, pojazdem kierujemy używając 12 klawiszy (lub 8 i joysticka, lub zaawansowanego manipulatora w stylu Cybermana czy Phoenixa). Po przyswojeniu podstaw pilotażu przyjemność z płynnego przesuwania się pokręconymi pasażerami po prostu poraża.

Co prawda nie ma wiele do oglądania – tekstury są raczej nieciekawe, a roboty zimne i beżnamiętne, choć nie można ich nazwać płaskimi – są całkowicie trójwymiarowe. Do celu misji – oczyszczenia szeregu kopalni, rozrzuconych po Układzie Słonecznym, ze zbuntowanych robotów – trudno mieć jakiś osobisty stosunek. Cała gra jest po prostu chłodną doskonałością. Jeśli dodać do tego punkty za obsługę hełmów VR, Descent wychodzi na czoło w wyścigu technologii. Ale nastrę, brak. (ws)

## Quake – The Fight For Justice



Tak ma się nazywać następca Doom – gra, nad którą pracuje id Software. Oczywiście na razie nikt jej jeszcze na oczy nie widział, ale w oparciu o przecieki udało nam się ustalić kilka faktów.

Quake będzie grą osadzoną w klimacie fantasy, w której pokierujesz gościem uzbrojonym w młot bojowy. Grafika ma być całkowicie trójwymiarowa, renderowana, bez bitmapowych oszustw, jak to było w Doomie – dotyczyć ma to zwłaszcza przeciwników. Rozdzielczość gry ma być wyższa niż standardowe 320x200, choć jeszcze dokładnie nie wiadomo jaka. Wrogów ma być mniej, ale walka z każdym z nich będzie ciężka i mordercza. Autorzy zapowiadają możliwość dokładnego zadawania ciosów, a nie tylko wciśnięcia „Ctrl”, gdy coś wlaźło Ci w środek ekranu. Trafieni wrogowie będą zachowywać się naturalnie i odpowiednio do doznanego zranienia.

W Quake nie będzie w ogóle muzyki – gra ma jak najbardziej przypominać rzeczywistość, stąd będziemy mogli słuchać wielu naturalnych efektów dźwiękowych, umożliwiających lokalizację przeciwnika i jego rozpoznanie, zanim się go zobaczy. Te rewelacyjne zapowiedzi – to jeszcze nic. Największą wagę id położyło na kwestii sprzętowo-sieciowej. Po pierwsze, Quake ma doskonale współpracować z hełmami do Virtual Reality. Po wtóre – i najważniejsze – gra ma oferować doskonałe możliwości zabawy w sieciach. Nawet jeśli nie będziecie zsiadowani, gra będzie się uruchamiała w trybie serwer – jeden użytkownik, oczywiście emulując wszystko na jednym komputerze i nie zadając zbyt wielu kłopotliwych pytań. id spodziewa się powstania spegularnych salonów gry w Quake, podobnie jak BBS-ów, przeznaczonych tylko i wyłącznie do gry w świecie załudnionym wieloma innymi graczami.

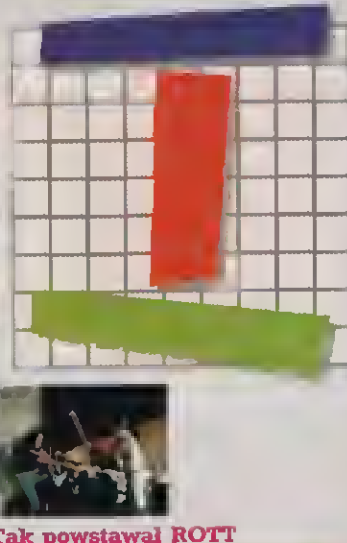
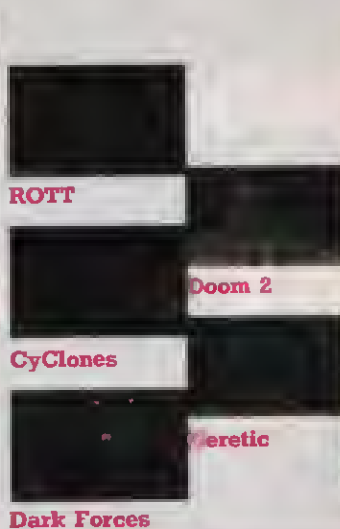
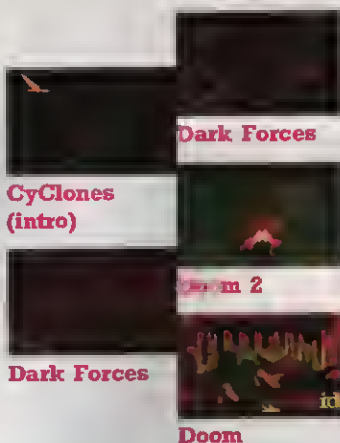
Pozostają tylko dwa fundamentalne pytania: kiedy i na jakim sprzęcie? Odpowiedź na to pierwsze brzmi: prawdopodobnie pod koniec tego roku. Jeśli chodzi o minimalne wymagania sprzętowe, to gra ma działać na komputerach 486, zaś chodzić płynnie na Pentium.

Panowie z id zapowiadają, że Quake będzie większym skokiem w porównaniu z Doomem, niż Doom w stosunku do Wolfenstein – i choć życie nauczyło nas ostrożności, im wierzymy na słowo. (ab)



zbawione tych uproszczeń. Nic dziwnego, że właśnie gry doomopodobne stały się poligonem dla twórców oprzyrządowania VR. Wszystkie potrafią wykorzystać zaawansowane joysticks i inne manipulatory (np. Cyberman, Phoenix, Thrustmaster), niektóre (np. Descend) obsługują helmy VR, dając złudzenie trójwymiarowości. Do pełnego wykorzystania urządzeń VR potrzeba jednak potężnych komputerów.

**Zgredaktor & Alex**



## Rise of the Triad



Ten produkt firmy Apogee zapowiadany był jako Doom killer. W roli jednego (bądź jednej) z komandosów grupy specjalnej HEAT gracz ma rozprawić się z tajemniczą sektą. Mame szanse – jeśli nie zabiją go sekciarze, zrobią to ruchome ślany, wirujące ostrza, gazy bojowe albo... nuda, największy wróg grających w ROTT. Labirynt składa się wyłącznie z kątów prostych. Zapomnijcie o balkonikach, arkadach, przepaściach i schodach znanych z innych gier. Jedyne sposoby na przemieszczanie się w pionie – to wiszące w powietrzu talerzyki, niektóre ruchome. Są jeszcze trampoliny, wybijające wysoko do góry. Czasem znajdujemy małe skrzydła, pozwalające latać sobie przez ok. minutę. Tylko po co? Cała akcja i tak toczy się w dole.

A teraz plusy. Takich efektów graficznych i dźwiękowych nie znajdziecie w żadnej innej grze. Trafiony rakietą gość rozpada się na kawałki i przez ekran potrafi przelecieć OkO, ręka czy obdarta ze skóry czacha. Strzępki ciała trafiają w ścianę, po czym powoli spływają na podłogę – blee... Trafione szybko rozpada się z brzękiem, rozmaite mebelki i inne dekoracje również można skasować. Wrogowie krzyczą („Niewierny! Zabij go! Ognia!” itd.), jęczą, a czasem nawet przemawiają. Drugi plus za zbrojownię. Jest imponująca – oprócz pistoletów i szmajsera masz cztery rodzaje rakiet, dwa miotacze ognia, Rękę Boga, magiczną laskę i Excalibat, czyli święty kij baseballowy. Aha, i jeszcze możesz wcielić się w dzielnego Szarika, by szarpać wrogów zębami (Dog Mode).

I trzeci, ogromny plus za tryb multiplayer – bardzo elastyczny, ustalić można wszystko, od wytrzymałości graczy, poprzez cel gry, grawitację, oświetlenie, po ilość amunicji. Poza tym można posyłać kłątwy – głosami. Gra została po prostu stworzona dla kilku graczy. (ws)

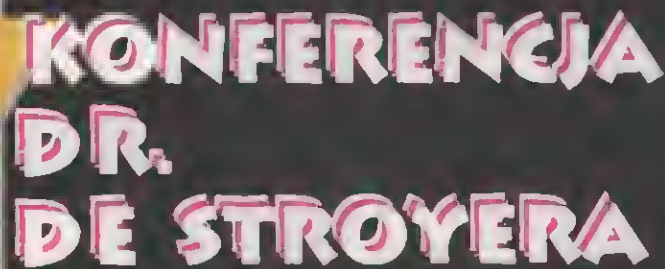
## Wolfenstein 3D



Pierwsza wielka gra z cyklu nazywanego później wolfensteinopodobnym. Program, który zapoczątkował nową epokę w historii gier zręcznościowych. Pierwsza shareware'owa wersja przyniosła autorowi takie pieniądze, iż kupił sobie za nie Ferrari Testarossę (jest zresztą miłośnikiem tych samochodów). Gra miała powodzenie na całym świecie z wyjątkiem... Niemiec. I nie ma w tym nic dziwnego, gdyż w Wolfensteinie 3D gracz kieruje poczynaniami B.J. Blazkowicza – amerykańskiego komandosa, który konsekwentnie i z dużą radością rozważa całe hordy hitlerowców.

W Wolfenstein 3D gracz ma do wyboru kilka misji, a każda z nich ma cztery poziomy trudności (od „Daddy, can I play?” do „I am a death incarnate”). Na końcu każdej misji bohatera czeka rozprawa z naczelnym Zływrogiem (czasem naprawdę trudnym do zabicia), a po drodze mnóstwo walk – zarówno ze zwykłymi żołnierzami (uzbrojonymi w pistolety), jak i komandosami potrafiącymi w szybkim tempie rozprawić się z każdym, kto nie rozprawi się z nimi. B.J. dysponuje najpierw jedynie nożem oraz zwykłym pistoletem i kilkoma sztukami amunicji, potem znajdzie pistolet maszynowy, a nawet karabin maszynowy. Odkryć też powinien sekretne ściany, a za nimi ukryte przez Niemców skarby. Ranking po skończeniu każdego poziomu składa się z punktów za liczbę zabitych wrogów, odkryte sekrety, znalezione skarby.

Kontynuacją Wolfenstein 3D był program Spear of Destiny, niestety bardzo ustępujący oryginałowi. Liczbę misji zmniejszono do jednej, potwornie wydłużono labirynty na każdym z poziomów. Gra stała się po prostu nudna. (jp)



Hi there!

**Orignal: A<sup>o</sup>na razie: OŚ rulez!**



# UMIŁOWANI BRACIA I SIOSTRY

Muszę podzielić się z Wami radosną wiadomością. Właśnie wczoraj nasz Pan (a raczej nasz Pan Prezydent) mianował dzielnego i nieustraszonego bojownika o wartości przewodniczącym Krajowej Rady Radiofonii i Telewizji. Bojownik ten nazywa się Marek Jurek [dwójga imion]. Kilka już razy M.J. oświecał nas – ciemne społeczeństwo, mówiąc na przykład, iż dzieci należy bić, bo te nie bite są bardziej histeryczne i znerwicowane (szkoda tylko, iż ostatnimi czasy pewna dziewczynka nie przetrzymała metod wychowawczych swoich rodziców, chcących wypłenić z niej histerię i beczelnie po prostu kipnęła). Teraz będzie nam M.J. rządził radiem i telewizorami, a moim szpiegom [tak, tak, RANDALL IS GREAT i wszędzie ma swoich szpiegów – dopisał duch Hopkirka] udało się zdobyć przykładowy program telewizyjny na dzień. powiedzmy n-ty, miesiąca, powiedzmy n-tego.

- 6.00** – Kiedy ranne wstają zorze – śpiewanie psalmów i hymnów.
- 9.00** – Wiadomości dla Ludu Bożego [dawniej: wiadomości – d.d.H].
- 9.15** – Pokuta czy Modlitwa, magazyn poranny.
- 11.00** – Ksiądz i Ja, program dla dzieci.
- 12.00** – Klinika Zdrowego Człowieka, o zdrowotnych zaletach leżenia krzyżem.
- 13.00** – Kadzidło i Mirra, program Toniego Halika. Jerozolima.
- 14.00** – Pan jest moim Pasterzem – program dla rolników.
- 15.30** – Sport, rozmowa z księdzem kapelanem klubu Legia Warszawa i relacja z uroczystej mszy dla piłkarzy.
- 17.00** – Wiadomości dla Ludu Bożego.
- 17.30** – Proszę księdza, a tata powiedział... – film dla dzieci
- 18.00** – NSDAP i Unia Wolności – rzecz o Szatanie, rozmowa z księdzem pralatem Henrykiem Jankowskim.
- 19.00** – Dobranocka, Pan Jezus i osiołek.
- 19.30** – Wiadomości dla Ludu Bożego
- 20.00** – Chwałę Pana – reportaż z poświęcenia największego na świecie kościoła w Czmuchowie Dolnym.
- 21.15** – Spowiedź, magazyn rodzinny.
- 21.45** – Właśnie płonie kabarecik, relacja z procesu i uroczystego spalenia Olgi Lipińskiej.
- 22.45** – Wieczorna modlitwa.
- 23.45** – W.C. godzina.
- 00.45** – Pater noster.



**Słowo  
na  
sobotę**

program zapowiada się więc szalenie atrakcyjnie i słowo daję, iż będę siedział przy telewizorze od rana do wieczora. Ale program telewizyjny – to sprawa ważna, jednak nie najważniejsza. Mnożstwo innych problemów domaga się szybkiego i radykalnego rozwiązania. Przede wszystkim, należy oddać Kościołowi nieruchomości (ziemie, budynki), które Kościół posiadał za Piastów, Jagiellonów, królów elekcyjnych, cara i tak dalej. To, co zostanie, należy również oddać Kościołowi w charakterze

procentów i moralnego zadośćuczynienia. Ponieważ wówczas może nie starczyć w Polsce miejsca dla ludzi innych niż księża, proponuje się rozdać wszystkim obywatelom balony napelnione helem tak, aby mogli swobodnie unosić się w powietrzu i nie kłaść ziemi należącej do Jedyne go i Prawdziwego Kościoła oraz jego pasterzy. Pałac Kultury i Nauki w Warszawie proponuje się wyburzyć od środka i stworzyć tam kaplicę (u sufitu zawiesić dzwony, tak duże, aby ich bicie było słychać w całej Polsce). Na przystankach autobusowych należałoby ustawić nadajniki transmitujące non stop msze święte na przemian z dobrymi radami od księży. O sprawach takich, jak zniszczenie obrazoburczych pism i książek, ukamienowanie Urbana, przeobrażenie modelek z Catsa na zakonnice, mianowanie Cejrowskiego ministrem Moralności Publicznej, mianowanie biskupa Głodzia marszałkiem polnym i hetmanem wielkim – nie będę nawet mówić. To są rzeczy oczywiste, które nawet nie wymagają komentarza, a tylko szybkiej realizacji.

Wiem, że ten tekst poruszy wszystkie wrażliwe siły, tę całą protestantko-prawosławno-żydowsko-masońską hołotę. Ale ja, Randall, nie cofnę się przed niczym! Będę stał na straży wartości chrześcijańskich, jak moi wielcy poprzednicy i idole. Jak papież Borgia, jak Torquemada, jak Savonarola. I jak Marek Jurek, rzecz jasna.

Teraz przyjmijcie moje błogosławieństwo i pamiętajcie: Pan jest z Wami (i ja, Randall, też jestem z Wami). Do zobaczenia, ukochani Bracia i Siostry.

**św. Randall (duch Hopkirka został poddany egzorcyzmom i zniknął, przynajmniej na razie)**

Do Randalla przyszło sporo listów na temat felietonu „Zabij mnie, glino”. To cieszy, dzieciaczki, że bronicie tych złych i brudnych gliniarzy. Ja też ich troszkę pobronię. Otóż w czasie rajdu Kormoran ekologowie protestowali przeciwko truciui środowiska naturalnego. Miejscowi miłośnicy motoryzacji przyszli więc do ekologów pogadać o całokształcie sprawy. Wysuwali argumenty nie do odparcia (kije, kamienie), dziewczynom groziłi gwałtem, a facetom śmiercią. Następnie przyjechała policja i aresztowała... ekologów. Pewnie, przecież łatwiej zawlec do komisariatu na pół zgwałconą dziewczynkę niż faceta z kijem (który w dodatku może tym kijem przyłożyć). Brońcie dalej gliniarzy, moi drodzy. Może kiedyś i Wam dadzą po ryju.

**duch Hopkirka (egzorcyzmy się nie udały)**

Za treść felietonów Randalla redakcja nie odpowiada.  
Za treść felietonów Randalla Randall nie odpowiada.  
Za treść felietonów Randalla duch Hopkirka nie odpowiada.  
Za treść felietonów Randalla odpowiada dobry Pan Bóg.



## Teraz Polska

Ja i moi koledzy napisaliśmy grę i w związku z tym chcielibyśmy się dowiedzieć, jakie firmy zajmują się dystrybucją programów tworzonych w Polsce. (...) Jaką powinniśmy zawrzeć umowę, aby osiągnąć najkorzystniejsze warunki?

### A. Górski, Zielona Góra

W chwili obecnej dystrybucją gier produkowanych w Polsce zajmują się następujące firmy: Avalon, IPS Computer Group, Marksoft i Mirage.

Co do warunków umowy – w grę wchodzi odsprzedaż firmie praw autorskich albo pobieranie określonego procentu wpływów od sprzedaży gry. Pierwszy sposób daje od razu gotówkę i święty spokój, drugi – na dłuższą metę może przynieść większe zyski, jeśli gra

okaże się hitem. Przed podjęciem decyzji radzę jednak rozjeżdżać się wśród znajomych za jakimś prawnikiem.

### Amiga żąda

Czołem dzieci (...) (nie powiem czyje i z kim, bo to nieprawda – red.).

Na początku naszego listu chcemy Was zbluzgać za dyskryminację Amigowców. Testujecie za mało gier na Amigę (...). Wszystkie gierki, jakie testujecie, są na niebieskiego pedała. Poza tym wiele gierek na śmierdzącego peceta jest też na kochaną Amisę, a wy wcale tego nie podajecie! (Dalej następuje długa lista żądań i pogroźek.)

### Paweł & Marcin Lewandowski, vel Satan, Rzeszów

Testujemy wszystkie gry na Amigę, jakie nam się udaje dopaść i uznać za zdadne do spożycia. Fakt, zdarza nam się przeoczyć dobre gry na Amigę i niedziwnego – wskutek chorego zbiegu okoliczności wszyscy redaktorzy Gamblera mają w domu pecety. Koledzy z Magazynu Amiga pomagają, ale sami są zawałeni robotą. Postaramy się poprawić – może nawet kupimy sobie Amigę?

## Matka wszystkich listów

Odpowiadamy, mając nadzieję, że zainteresuje to parę tysięcy Czytelników.

1. Dlaczego 82 strony ma Gambler a nie 102?
2. Dlaczego G jest miesięcznikiem, a nie tygodnikiem?
3. Jak długo by G pociągnął, gdyby 1. i 2.?
4. Jak są zapisywane dane na dyskietce?
5. Co to są gify?
6. Czym się różni Amiga TRACE od Amigi GFX? Chodzi mi o grafikę.
7. Ile Wam płacą miesięcznie (średnio)?
8. [groźba karalna]
9. Czy Randall jest pedałem?
10. Kiedy zamieścicie pełny opis gry Lords of the Realm?
11. Kiedy zamieścicie wyniki ankiety? Jestem bardzo ciekaw, czy warto to kupować.
12. McSonie, w której minucie osiągasz orgazm (chciałbym zrobić porównanie)?
13. Pytanie do Czytelników: nie wiem, jak wykonać 3. misję w Fire Force? Pomocy!
14. Mój stary wyłącza na noc prąd. Tylko nie wtem jak! Korki są, wszystko jest.
15. Chcę kupić A4000/40 6 MB RAM z wbudowanym twarządzikiem. Czy nadaje się d

# REAK- CJE RE- DAKCI

grafiki? Ile powstało na nią gier? Czy będą powstawać? Ile kosztuje?

16. Czemu nie zamieszczacie gier na C-64?
17. Mój kolega chce kupić komputer, ale nie wiem, co mu poradzić, on nawet nie wie, co to jest klawiatura.
18. Czy A4000/40 jest lepsza od 386SX? 386SX ma 4 MB RAM, a A4000/40 6 MB RAM.
19. Jak zamawiać gry z działu Nadesłano?
20. Czy moglibyście mi przesłać katalog gier opisanych już od początku waszego istnienia?
21. Co się dzieje z firmą Commodore, kto jest jej szefem?
22. Co sądzicie o mojej rodzinie? [Tu autor załączył stosowny rysunek.]

# Nu- me- ry ar- chi- wal- ne

Tradycyjnie Czytelnikom zainteresowanym numerami archiwalnymi Gamblera umożliwiamy ich zakup.

W tabelce podane są numery, dostępne jeszcze w sprzedaży (niestety, nakłady pozostałych już wyczerpane). Wystarczy zaznaczyć na kuponie wybrany numer Gamblera (lub numery) oraz wpisać czytelnik swój adres, wyciąć kupon i wraz z kopią dowodu wpłaty na konto:

LUPUS sp. z o.o.  
PKO BP IX O/Warszawa  
1599-318121-136

przesłać do redakcji. Cena każdego egzemplarza wynosi 2 zł (20 tys. zł) dla numerów do 2/95 włącznie, cena następnych – 2 zł 30 gr (23 tys. zł).

6/94	8/94	9/94	10/94	11/94	12/94
1/95	2/95	3/95	4/95	5/95	

Imię i nazwisko lub nazwa firmy .....

Adres .....

Data .....



1. i 2. – patrz 3.
3. Niedługo.
4. Długo by mówić – poszukaj w starych numerach pism komputerowych.
5. a) GIF, czyli Graphic Interchange Format – format używany do zapisu grafiki w postaci silnie skompresowanej.
- b) Gify (zwyucz.) – obrazki, na ogół z gołymi panienkami (i paniami).
6. TRACE-compo i GFX-compo są to konkursy rozgrywane na amigowskich copy party. Ten pierwszy dotyczy grafiki „trójwymiarowej”, robionej za pomocą programów do tworzenia obiektów trójwymiarowych (np. Lightwave), ten drugi – grafiki „zwykłej”, tworzonej za pomocą programów malarskich (np. Deluxe Paint).
7. Powyżej średniej krajowej (ale nie dwa razy więcej).
9. Nie jest, kochanie. Randall lubi dzieci, zwłaszcza 14-letnie Tajlandki.
10. Chyba nigdy – gra jest nędzna [wcale nie jest – reszta redakcji].
11. Kiedyś zamieścimy, a na razie wierz na słowo, że warto.
12. McSon osiągnął ten stan w pierwszej minucie (życia) i do tej pory mu nie przeszło.
13. Pomocy?
14. Zapytaj prezydenta, jak zejdziesz z fotela.
15. Bardzo się nadaje. Dużo – wszystkie na A500 i A1200. Daj Boże. Kosztuje 6 tys. nowych złotych (Septima Computer), ale cena spadnie po rozpoczęciu sprzedaży przez Escom (patrz pkt 21).
16. Bo to „zabytkowy złom, niech spoczywa w spokoju.
17. Sprzedaj mu swojego C-64.
18. Rzecz nie w ilości pamięci – tę można rozbudować. Z jednej strony: A4000 jest dużo szybsza. Z drugiej – więcej kosztuje i mniej jest na nią programów. Z trzeciej – programy te są przeważnie bardzo wysokiej jakości i nie wieszają się bez

widocznego powodu.

19. W tym dziale publikujemy informacje o grach otrzymanych do przetestowania, o których nie zdążyliśmy albo z jakichś powodów nie chcemy pisać. Zamawiać je należy w stosownych firmach – adresy podajemy w Nadesłano.
20. Taki katalog, obejmujący numery od 0/93 do 12/94, opublikowaliśmy w numerze 12/94. Następny (na rok 1995) w grudniu tego roku.
21. Firma C= splajtowała, praca do produkcji A500/600/1200/4000 wykupiła niemiecka firma ESCOM i produkuje Amigi w Chinach. Wróćce powinny się one pojawić w polskich sklepach. O nowych modelach (np. A1200 z wbudowanym CD-ROM) na razie cisza.
22. Pozdrawiamy Twoją rodzinę, a zwłaszcza 4-metrowego tatę i Pipę większą od Ciebie.

**Rozszerzanie Maxa**

Niedawno nabyłem kartę muzyczną Gravis UltraSound Max 512 kB. Chciałbym rozszerzyć ją do 1 MB. (...) Proszę o podanie adresu firmy, która zajmuje się rozprowadzaniem tego rozszerzenia.

**Sebastian Getka, Szczecin**

Rozszerzenie pamięci do karty GUS Max można kupić m.in. w firmie TC Components, Warszawa, ul. Rostafińskich 4, tel. (0-22) 48-71-72, w firmie PMC, ul. Emilii Plater 47, 00-118 Warszawa, tel. 26-18-89 oraz na giełdzie komputerowej – ulica Grzybowska róg Jana Pawła II (też w Warszawie). Jest to zwykła kość DRAM 512 kB, trzeba tylko pilnować, aby była tego samego typu, co zainstalowana fabrycznie.

Reagował

**Wojciech Setiak**



**ISLE of the DEAD**  
przygodówka - 36,30



**FRANKENSTEIN**  
platformówka - 29,50



**SOŁTYS**  
przygodówka - 36,30



**SPY MASTER**  
platformówka - 23,60



**LIGA POLSKA**  
manager - 19,90



**ICE HOCKEY**  
platformówka - 19,90



**ARNIE II**  
strzelank - 90



**SEN**  
przygodówka - 16,80



**L.K. AVALON**  
skr. poczt. 66  
35-959 Rzeszów 2

Do obliczeń  
w wywołaniu  
nazwisk do  
i y sp ote



# Manager Ligi Polskiej

tablicę świetlną – przychodzi więcej ludzi), transmisje telewizyjne etc. Znakomity pomysł – to druga drużyna grająca w „okręgówce”, skład można wyciągać zdolniejszych zawodników. Wszystko uzupełnia rynek transferowy, bank oraz oczywiście masa statystyk. Czego chcieć więcej?

Przebieg meczu ilustrują animowane scenki, owszem, nie najlepsze, ale jedyne dwa programy,



w których scenki są bez zarzutu – to wspomniany The Manager i On the Ball.

W grze występują wszystkie polskie drużyny pierwszo- drugo-

dować rzeczywistości, powinien natomiast obejmować kluczowe sprawy związane z działalnością klubu. Właśnie ten wymóg spełnia MLP – klockami (czytaj: możliwościami), które daje autor, da się bawić długo i namiętnie – a jednocześnie cały program można od początku intuicyjnie zrozumieć.

Uważam, że to dobra gra: choć grafika i muzyka nie stoją na wysokim poziomie, jednak same treści futbolowo-managerskie przedstawione są fajnie. Faktem jest, że w testowanej przez nas beta-wersji pojawiło się trochę krzaków, ale autor programu cierpliwie wysłuchiwał wszystkich uwag,



co – miejmy nadzieję – część zarzutów exTerminatora odsunie w niebyt.

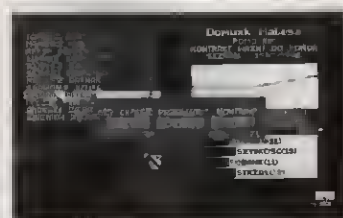
*Alex*

Z prawdziwą radością zobaczyłem pierwszy polski menedżer piłkarski (a jak, Polacy nie gęsi, w końcu) i z prawdziwą radością zacząłem w niego grać. Niestety, im więcej grałem, tym więcej dostre-galem wad. W zasadzie nie dyskwalifikują one programu, ale w stopniu dość poważnym psują zabawę. Porównanie z takimi kolasami, jak Premier Manager 3 wypada...no nie, lepiej nie porównywać, żeby nie robić przykrości polskiemu autorowi. Ale zacznijmy od początku: gracz wybiera zespół (III liga), kupuje lub sprzedaje zawodników, rozbudowuje stadion, znajduje sponsorów, ustala pensje i premie dla zawodników. Do dyspozycji ma też piłkarzy z zespołu rezerw (liga okręgowa), po awansie do II ligi przyjdzie czas na relacje telewizyjne (oczywiście płatne).

Wydawać by się mogło, że program prezentuje się dość solidnie.

Niestety, jest to tylko budowla z kartonu udająca kamienne zamczysko. A oto wady, jakie znalazłem w Managerze Ligi Polskiej:

1. Zbyt mało rozbudowane charakterystyki zawodników, w dodatku nie odzwierciedlające prawdziwej siły drużyny (do rezerw, czyli okręgówki, przesunąłem graczy na poziomie I ligi, a i tak przegrywali).
2. Nie zmieniają się zdolności zawodników w czasie sezonu (a przecież bywa tak, że gracz spisuje się dobrze na wiosnę, a żenująco jesienią czy odwrotnie).
3. Lista transferowa jest zbyt uboga, nie ma na niej zawodników zagranicznych, nie można próbować podkupienia gracza innemu klubowi.
4. Wyniki meczów pucharów europejskich są ewidentnie ustalane losowo, stąd takie potworki, jak spotkanie o Puchar Europy pomiędzy zespołami z Finlandii i Izraela.



Commodorowcy mają swojego Trenera i cieszy się on olbrzymią popularnością. Choć krajowy futbol podupada, a stadiony świecą pustkami, ludzie wciąż lubią „gałę” i związane z nią gry. Więc radujmy się, PC-towcy – mamy wreszcie nasz lokalny manager piłkarski.

Od samego początku gra sprawia dobre wrażenie. Układ menu i cały pomysł trochę przypominają legendarnego The Managera, a jest to wzór dobry i na razie, przynajmniej dla mnie, niedościgły. Mamy więc czynności trenerskie, jak ustalanie składu, ustawienia i



intensywności treningu. Z drugiej strony otwiera się przed nami cała gama możliwości managerskich: sprzedaż reklam, ustalanie premii i pensji oraz cen biletów, rozbudowa stadionu (gdy masz jupitery i

trzechligowe w składach oryginalnych z początku rundy wiosennej – fantastyczna sprawa, człowiek czuje się jak w domu. A w dodatku, scenki z meczów ilustrowane są przyspiewkami z ligowych stadionów (cenzuralnymi...).

Gra jest w miarę prosta. Liczbą dostępnych opcji ustępuje Premier Managerowi 3 czy OTB i... bardzo dobrze. Lubię managera, ale PM3 przyniósł mi bogactwem, a właściwie nadmiarem możliwości. Bo dobry manager nie musi wcale perfekcyjnie naślą-

Dystrybutor:  
MarkSoft  
ul. Lipińska 2  
01-833 Warszawa  
tel. 663-93 90  
cena ok. 35 zł



**MANAGER  
LIGI POLSKIEJ**

SportLand/Marksoft 1995

Sportowa  
PC

Grafika 70%50%

Dźwięk 65%55%

Grywalność 85%50%

Pomysł 60%90%

Ogółem 80%45%



5. Zawodnicy nie kłócą się o pieniądze. Dobra drużyna, której przestaje się płacić i tak wygrywa – i wcale się nie awanturuje!
6. Nie ma możliwości negocjowania opłat za reklamy czy transmisje telewizyjne.

Tyle błędów udało mi się teraz przypomnieć. Podejrzewam, że grając w *Managera Ligi Polskiej* wyłapiecie jeszcze sporo podobnych kasków. Również strona graficzna programu nie prezentuje się

najlepiej. W sumie jednak wahałbym się przed jednoznacznym zaklasyfikowaniem tego programu jako nieudanego. Gra się całkiem przyjemnie (do czasu znalezienia „buraków” oraz złapania sposobu na uczciwe zarobienie całej kupy szmału, przez co rozgrywka staje się nudnawa), choć o emocje raczej trudno. Ale w końcu nie dziw-

Rzadko kiedy trafia się gra, która – używając porównania bokserkiego – nokautuje konkurencję od razu na początku pierwszej rundy. Taką grą był swego czasu *Doom*, taką grą był (do pewnego stopnia) *Comanche*. Taką grą jest *Psycho Pinball*.

my się. Jaka nasza liga, taki i naszej ligi menedżer. Może kiedyś będzie lepiej?

*exTerminator*



## Psycho Pinball



Wydawałoby się, że flipery to gatunek wyeksploatowany, tak w sferze pomysłów, jak i technologii. Bo czy można zrobić coś wspanialszego niż *Pinball Fantasies*, grę działającą w trybie SVGA, z ładnie zaprojektowanymi stołami?

Można! Można wydłużyć stoły (aż do 800 pikseli w pionie). Można dołożyć muzykę i efekty rzucające na kolana każdego, kto się znajdzie w polu rażenia. Można stworzyć wspaniałą, pastelową grafikę, ciesząc oczy kolorami nawet po paru godzinach intensywnego grania. Można zaprojektować stoły w nowatorski, unikalny, oryginalny i znakomity sposób, wprowadzając dodatkowe efekty, jak np. gry wideo na wyświetlaczu na dole. Można stworzyć grę, która pod każdym względem pobije konkurencję na głowę. I to co najmniej dwukrotnie. Nie przesadzamy. Ani trochę. To właśnie *Psycho Pinball*.

Teraz konkretnie. Stoły są cztery, a wszystkie majstersztyki. *Wild West* – to zabawa na Dzikim Zachodzie, stół najbardziej klasyczny, choć oczywiście z trzema łapkami. *Trick or Treat* pozwala nam ze-

tknąć się osobiście z duchami, czarownicami i innym tałatajstwem – łapki są 4, a architektura – bardzo oryginalna. *Psycho* – to już totalny odjazd, zabawa w wesołym miasteczku, jakiego jeszcze nie widzieliście. Jednak zwierczeniem całości jest dla nas *The Abyss*, fantastyczna podmorska przygoda, stół złożony z dwóch części, z których każda mogłaby z powodzeniem występować samodzielnie.

Tak fajnej produkcji już dawno nie widzieliśmy – dostarcza wielu godzin wyrafinowanych przyjemności i praktycznie nie ma wad. Nie ulega wątpliwości, że *Code-masters* to rzeczywiście mistrzowie kodu, a pisząc *Psycho Pinball* musieli być pod wpływem natchnienia przynajmniej takiego, jak Leonardo, gdy malował „*Monę Lisę*”.

*Alex & Gauron*



### PSYCHO PINBALL

Codemasters 1995  
Zręcznościowa  
PC, PC CD-ROM

Grafika		100%
Dźwięk		100%
Grywalność		100%
Pomysł		95%
Ogółem		100%





pomysł na gry są zwykłe, delikatnie mówiąc, kontrowersyjne, przynajmniej z naszego punktu widzenia.

Niezależnie od meandrów fabuły, stajesz przed szansą uczestniczenia w tumieniu, który zgromadził ósemkę największych światowych wojowników. Zasady są klasyczne: walka do dwóch wygranych rund, możliwość stosowania tajnych ciosów. Co ciekawe, postaci nie posługują się w walce tylko własnymi pięściami (głowami, nogami, tułowiami – niepotrzebne skreślić), ale wyposażone są w przydatne sprzęty bojowe:



miecze, bicz, macki, nunczaka, sztachety z gwoździem...

Walka jest ciekawa, wciągająca i trudna, bowiem wróg nadużywa tajnych ciosów. Duże znaczenie ma umiejętne stosowanie bloków, obłędny atak „na śmierć i życie” nieuchronnie kończy się tym



pierwszym, bo przeciwnik skutecznie się broni. Każda postać ma co najmniej trzy tajne ciosy, dość trudne do wykonania. Niestety, bijatyka toczy się raczej w dystansie – autorzy w ogóle nie przewidzieli możliwości złapania przeciwnika i rzucenia nim, co właściwie jest jedyną wadą samego mechanizmu walki

Grafika jest dość ciekawa, szkoda że głównie w intro i sekwencjach po walce (piękne portrety zwycięzców, przypominające trochę styl manga) – sama walka zrobiona jest nieco gorzej niż w Sango Fighter, po prostu przeciętnie. Muzyka jest nijaka, ani dobra, ani zła, podobnie jak denerwujące efekty, przypominające bardziej sytuacje toaletowe niż pojedynki herosów.

Całość, jak już na wstępie napisaliśmy, na kolana nie rzuca. Ot, kawałek przyzwoitej roboty, można trochę pograć ale polubić się nie da.

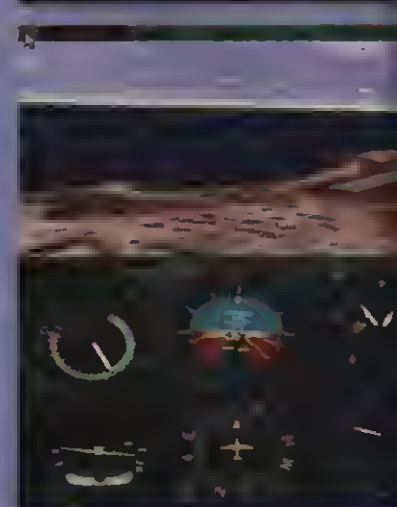
Powazni panowie z Microsoftu zaszczycili nas, szaraczków, kolejną wersją symulatora lotu. Po prostu symulatora lotu...

Pozwolę sobie na stwierdzenie, że jest lepiej! W stosunku do wersji 5.0 zmieniła się grafika (i liczba dyskieciek – w sumie cztery sztuki). Sam program zoptymalizowano dla Pentium. Niby drobna rzecz, a cieszy. Tylko kogo? Nie od dzisiaj wiadomo, że ludziska kupują nowe procesory zamiast pieców CO. A tu jeszcze można zapuścić sobie ZOPTYMALIZOWANY symulator lotu! Żyć, nie umierać.

Co do grafiki – różnica jest niedostrzegalna, dopóki siedzi się na lotnisku. Podczas lotu koszącego świat też jest płaski. Wystarczy jednak wzbić się na 3000 stóp – stamtąd wszystko wygląda inaczej. Troski ludzkie, kompleksy itp. zostają na dole. Świat jest piękny! Ziemia w dole CAŁA pokryta bitmapami! I wszystko w rozdzielczości 640x400. Niestety, efekty dźwiękowe (SB) przypominają automikser łączący w jedną całość pluski, wycie silnika odrzutowego i warkot silnika Cessny. Park maszynowy nie zmienił się: Cessna, odrzutowiec, Camel i szybowiec.

Grywalność jest mizerna, bo jak długo można latać, kiedy wkoło nic się nie dzieje? Ale takie są założenia programu. Jest to Flight Simulator, a nie odwzorowanie wojny w powietrzu. Program dla romantycznych pilotów lubiących piękne

## Flight Slim



widoki, nienawidzących krwi, wybuchów i pytań typu „on mnie, czy ja jego?”.

I jeszcze jedno. Poniżej 486DX-2 lepiej nie schodzić.

### INVINCIBLE FIGHTER

Game Box 1995  
Zręcznościowa  
PC

Grafika		65%
Dźwięk		60%
Grywalność		70%
Pomysł		50%
Ogółem		70%

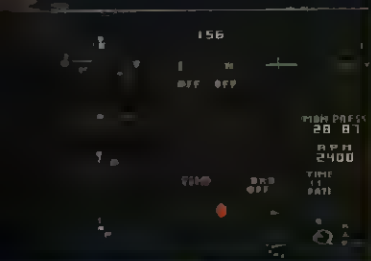
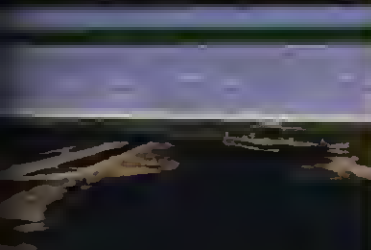
### FLIGHT SIMULATOR 5.1

Microsoft 1995  
Symulacyjna  
PC

Grafika		100%
Dźwięk		65%
Grywalność		70%
Pomysł		90%
Ogółem		80%



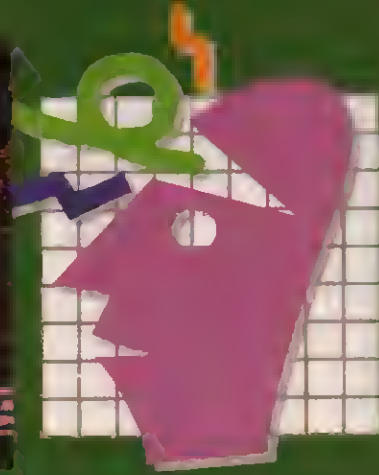
# ulator 5.1



Grafika potrafi „zapierać dech” nawet procesorowi.

Wiktor Kozłowski

## SUPER LEAGUE MANAGER



Poniedziałek. Pięć godzin pracy. Kto by pomyślał, że posada kierownika czwartoligowej drużyny piłkarskiej spędzi więcej czasu na biuromie przeglądania korespondencji i gadania przez telefon. Chyba mi się tu

Wtorek. Dziś muszę wiedzieć, dlaczego nie uzgodniłem z nim do tej pory treningu zawodników. Okazało się, że trzeba to robić indywidualnie. Trzy godziny roboty!

Środa. Wczoraj w biurze znowu nie było prądu. Wylazłem z domu, żeby kupić nowy biurowy rodnodendron i sukisyn usechł. Nic to, wywaliłem go do śmietni. Chwilę później dostałem telefon od trenera. Miał ważniejsze sprawy na głowie. Podobno sprawa z

Czwartek. Kiedyś, jak we wtorek nierozważnie wysłałem „wiernemu kibicowi” (tak się podpisał) zdjęcie drużyny, dostałem od niego list. Wiedziałem, że to nie jest żart, dziś dostałem 23 listy z taką prośbą: „Co ja mam zrobić? Nie wysłać mi więcej takich zdjęć!”

Piątek. Dziś muszę napisać listy do wszystkich graczy. Jeden z nich, napastnik drużyny Domaga się podwyżki o 50%. Skąd ja mam wziąć pieniądze? Napisałem mu, że powinienem kupić Zenona Puścikupę ze Skarpety Koluskiej. A jeśli to dywersja?

Poniedziałek. Dostałem pierwszy mecz mojej drużyny. Przegraliśmy 7-0. Szef strasznie się pieknął, zupełnie nie wiedział, co się stało. Przecież każdemu może się zdarzyć, że zapomni wystawić bramkarza! Dostałem 3 listy z prośbą o wyjaśnienie.

Nic nie szkodzi. Przedstawione powyżej wydarzenia mogą stać się Twoim udziałem, oczywiście pod warunkiem, że będziesz grał w nową grę firmy Audiogenic – Super League Manager.

W odróżnieniu od innych programów tego typu, w SLM przeniesiono akcent z dbania o równowagę finansową klubu na odpowiedni trening i wzajemne stosunki między piłkarzami. Zmiana w tym kierunku jest korzystna dla gracza i w tym należy upatrywać przyszłość menedżerów.

Trochę gorzej sprawa wygląda z oprawą, ta jest zaiste siernieźna, ale i tak gra warta jest polecenia. Wszystkim mniej wymagającym graczom, lubiącym ten gatunek.

Jakub T. Janicki



### SUPER LEAGUE MANAGER

Audiogenic 1995  
Sportowa  
Amiga

Grafika		60%
Dźwięk		60%
Grywalność		75%
Pomysł		85%
Ogółem		75%

Niektóre programy przyprawiają mnie czasem o ciężkie zdumienie. Tak właśnie rzecz się miała z grą napisaną przez chorwacką grupę Croteam. Sam tytuł (Nadmierne pożądanie, tak przynajmniej brzmi dosłowne tłumaczenie) wskazuje, że będziemy mieli do czynienia z jakąś erotyką. Ale nic z tego. Gra Inordinate Desire jest dość nietypową strategią. Momentami przypomina Battle Isle 2, ale znajdują się w niej również elementy zupełnie dziwne.

Króciutko o fabule gry: dowodzimy statkiem kosmicznym, z jego pokładu kierujemy działaniami lądowych wojsk usiłujących zniszczyć bazę wroga, wyznaczamy pilotów do patrolowania orbity i dokonujemy zakupów uzbrojenia, które następnie zostanie przesłane na planetę. Walki toczą się również w kosmosie: podczas odpierania ataków wrogich statków kosmicznych na nasz statek-matkę gra zaczyna przypominać symulator kosmiczny (zresztą kiepski).

Walka na powierzchni planety do złudzenia przypomina Battle Isle 2. Tyle że, niestety, w dużo gorszym wykonaniu. Wystarczy przypomnieć sobie, jak bogata, jasna i szczegółowa była w grze firmy Blue Byte charakterystyka oddziałów. Tu parametry poszczególnych jednostek nic nam nie mówią. Gracz metodą prób i błędów musi dojść do tego, jakim zasięgiem dysponuje oddział, jaką ma siłę ognia oraz jaką odległość jest w stanie oddać skuteczną salwę.

Poza tym, zamiast kolejnych faz ruchu i ataku (jak w History Line) czy ataku zaraz po wykonaniu ruchu (jak w Battle Isle 2)

oddział, który wszedł w „strefę ognia” przeciwnika nie może uczynić nic więcej. Musi czekać do następnej tury na fazę swego ataku i wystawia się przez ten czas na ciosy wroga. Oczywiście gracz może spokojnie poczekać, aż bezrozumny komputer skieruje swe wojska pod jego lufy i wtedy je zlikwidować.

Nie powiem, aby Inordinate Desire nie miało zalet. Należy do nich jasny interfejs użytkownika – wystarczy pograć kilka minut, aby zorientować się, która ikonka do czego służy. Realia pola walki starano się oddać w ten sposób, iż naszym jednostkom w miarę strzelania wyczerpuje się amunicja. Ale o doświadczeniu, pogodzie, fortyfikacjach – nie mamy co marzyć. Niestety, również grafika (zwłaszcza podczas bitwy na planecie) pozostawia wiele do życzenia.

Tak więc Inordinate Desire uważam za grę nieudaną i nieciekawą. Widać co prawda, że autorzy mieli pomysł i dobre chęci. Ale sami wiecie, jakie miejsce jest wybrukowane dobrymi chęciami.

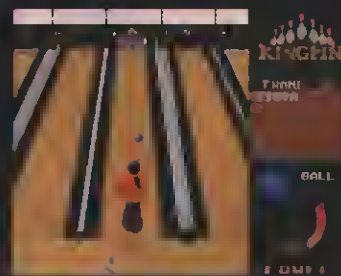
## exTerminator



## INORDINATE DESIRE

Black Legend/Croteam 1995  
Strategiczna  
PC

Grafika		60%
Dźwięk		70%
Grywalność		40%
Pomysł		40%
Ogółem		45%



...im więcej siłę ustawiliśmy. Jak widać, zasady są logiczne i pozwalają na w miarę realistyczne odwzorowanie rozgrywki.

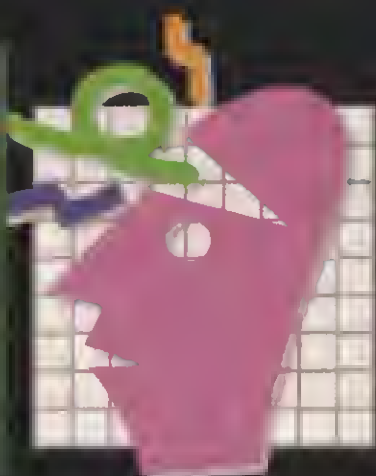
Gdyby jednak gra polegała tylko na bezustannym rozbijaniu kłę-



# KINGPIN

## TS SERIES

## IN G



Trudno jest znać się na wszystkim. Co prawda są tacy, którzy w każdej dziedzinie wiedzy są nie tylko lepsi od wszystkich razem wziętych, ale nawet ode mnie. Na szczęście takich ludzi jest niewiele, a pojedyncze egzemplarze tępione są bezlitośnie i bez okresu ochronnego.

Deklaruję więc z marszu, że specjalistą od baseballu nie jestem i nigdy nie będę, bo jestem z innej strefy czasowej. Znam zasady, trafiam kijem w piłkę ze skutecznością 50%, kamieniem rzucam celnie, ale przyjemności w tym nijakiej nie upatruję. Zawsze mi się wydawało, że gra w palanta na ekranie jest kompletnie pozbawiona sensu. Tymczasem ESPN Baseball oferuje niemal taką samą fabułę i menedżerską otoczkę, jak najlepsze symulatory piłkonożne.

Ponieważ centralna część boiska, która stanowi podstawowy teatr zmagania, zbliżona jest kształtem do kwadratu (i w ogóle jest jakaś taka zwarta w sobie) można ją przedstawić całą na jednym ekranie, bez drastycznego zmniejszania postaci graczy. Zawodnicy są niewiele mniejsi od chłopców Mortal Kombat i równie dobrze animowani.

Gra nie jest wybitnie skomplikowana. Zawodnik atakujący musi przede wszystkim trafić pałą w piłę i odpowiednio zaplanować zdobywanie baz. Trudniejsze zadanie ma gracz kierujący obroną, czyli chłopcami „z pola”. Wylapanie piłki wygląda podobnie, jak w symulatorach footballu – kierujemy gościem, który ma podświetlony zadek. Potem jeszcze precyzyjne rzuty w kierunku właściwej bazy i faza obrony zakończona. Samo życie...

wygląda to całkiem ciekawie. „Prawdziwi” gracze w baseball, choć pewnie takich w Polsce nie więcej jak pół kopy, zainteresują się z pewnością dobrze dopracowanym zapleczem z rozpiską wielu historycznych (na lata 1993 i 1994) zawodników z kilkunastu najsłynniejszych klubów (Dodgers, Indians, Red Sox etc.).

McSon



Home runy, strike outy, faule i okaleczenia – z pozycji notorycznego gracza w Rise of the Triad

### KINGPIN

Team 17 1995  
Sportowa  
Amiga, PC

Grafika		80%
Dźwięk		80%
Grywalność		85%
Pomysł		75%
Ogółem		80%

### ESPN BASEBALL TONIGHT

Sony 1994  
Sportowa  
PC

Grafika		90%
Dźwięk		80%
Grywalność		80%
Pomysł		80%
Ogółem		80%



## Flying Tigers

W roku 2047 narodził się nowy rodzaj terrorystów. Wyposażeni w nowoczesną technologię, stworzyli

broń siejącą ogromne spustoszenie. Opracowali także urządzenie umożliwiające podróż w czasie. Postanowili zmienić bieg historii poczynając od 1942 roku, zaczęli więc przemycać broń państwu osi. Przywódcy świata w celu zwalczenia wroga wybudowali własną maszynę czasu i wybrali najlepszą jednostkę myśliwską... The Flying Tigers.

Po tak zachęcającym wstępie naszym oczom ukazuje się mniej zachęcająca strzelanka „lotnicza” Jaya Kramera, która wygląda jak gra z 16-bitowca (bez obrazy) sprzed trzech lat.

Stenujemy myśliwcem z przyszłości, patrząc na niego z góry, jak w River Raid na Atari – pojazdem można się poruszać po całym ekranie, który tymczasem przewija się w dół. Nasza maszyna spotyka na swojej drodze inne myśliwce (zaczynając od A6M2 Zero – podobnych), bombowce, sterowce z energią,



Wspaniała seria Street Fighter II & kolejne przeróbki (uwięziono na beznadziejnym, niestety, filmem) jakoś przeszła obok PC – mimo że zanotowano przynajmniej dwie nieudane próby zrobienia wersji na nasze ukochane maszynki. Sytuacja na szczęście zmieniła się, za sprawą produkcji o długim i pokręconym tytule, zajmującym spory kawałek tej strony. Zobaczmy więc, co nowego.

Zmianą dość podstawową i od razu rzucającą się w oczy są wymagania sprzętowe – gra alokuje 16 MB pamięci (co się da RAM i resztę jako plik wymiany na dysku) i lubi szybkie procesory (DX2/66), w dodatku bez dania racji, bo akurat grafika z animacją są nie- szczególne.

pojazdem (joy, klawiatura), wyłączyć/włączyć muzykę, dźwięk, zdefiniować klawisze itp. itd.

Wymagania sprzętowe to minimum 386, 4 MB RAM, VGA oraz opcjonalnie karta Adlib/SB. Gra zajmuje 4,5 MB na twardej, na co niektórzy mogą zareagować kombinacją klawiszy F8 i Enter. Jedynie, co warto, to posłuchać muzyki – jest naprawdę świetna (przynajmniej na GUS).

Wrażenia z gry streszczę do jednego zdania: mógłbym przykleić



### SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

Gametec/Eurocom/Capcom 1995

Zręcznościowa  
PC, PC CD-ROM

Grafika		65%
Dźwięk		85%
Grywalność		95%
Pomysł		80%
Ogółem		85%

taśmą klejącą wciśnięty przycisk Fire i iść spać! Niech każdy sam zadecyduje, czy takie gry jeszcze go bawią. [Zresztą może to łatwo sprawdzić, bo Flying Tigers to shareware – red.]

**Kornel Kulisiewicz**



### THE FLYING TIGERS

Jay Kramer 1994

Zręcznościowa  
PC

Grafika		70%
Dźwięk		80%
Grywalność		40%
Pomysł		10%
Ogółem		45%



działka na ziemi itp. Zasada jest prosta: strzelać do wszystkiego, co się rusza, zbierać energię i urozmaiceń do dwóch typów broni.

W TFT mamy 3 sceny z różnych okresów (rok 1942, 1972 i 2012), a w każdej po kilkanaście misji (co może powodować senność z powodu gry wciąż w tym samym otoczeniu). W menu możemy zmienić liczbę graczy (do 2), sterowanie





# Fighter II Turbo



poprzednich wydań gry zostały trochę inaczej narysowane, ubrane oraz, co najmilej, wyposażone w bogatszy repertuar tajnych ciosów.

Grafika nieco kuleje – brak jej świeżości, niekiedy jest mocno nieczytelna, a sytuacja nie ratuje większa krwawość i animowane tła. Natomiast znacznie lepiej wypada muzyka i efekty – różnorodne, dobrze dobrane i naturalistyczne.

Najwspanialsza rzecz – to sama walka: bogactwo tajnych ciosów uzupełniono dodatkowo tzw. combos, czyli morderczymi kombinacjami uderzeń (za które, podobnie jak za inne specjalne zachowania, przyznawane są oddzielne punkty). Ponieważ mamy (jak to w SF) aż sześć fire'ów, co w kombinacji z kursorami daje kilkadzie-

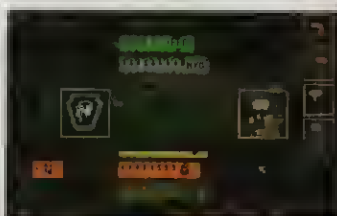
siat ciosów, zabawa jest doskonała. A każdym zawodnikiem gra się zupełnie inaczej! Już podstawowa wersja SF2 była pod względem sposobu walki wspaniała – SSF2T wznosi się tu na wyżyny, które niedostępne są nawet w Mortal 2 (choć generalnie mu jednak ustępuje).

Powinniście zobaczyć tę dobrą grę, będącą udanym zwieńczeniem najwspanialszej chyba serii w historii komputerowej rozrywki. Jednak szaleństwa na miarę MK2 nie ma co oczekiwać.

*Alex & Gawron*

Wprost przeciwnie, nawet na łatwym poziomie jest... trudno. Ale z komputerem nie sposób negocjować.

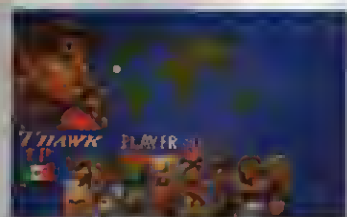
1830 jest chyba najszybszą znaną mi grą strategiczną – nawet w najdłuższym wariantcie zabawa kończy się po kilkudziesięciu odliczonych rundach. Lata lecą, znaczone pojawianiem się coraz doskonalszych lokomotyw, aż po General Motors Diesel. Zmienia się muzyka, a nawet – w pewnym stopniu – zasady. Pod koniec gry większą część mapy pokrywają tory, wszystkie kompanie są dawno wykupione i rzeczywiście nie ma sensu bawić się dłużej. Brak rozmachu – i to chyba zamierzony.



Efekty dźwiękowe ograniczono do dzwonka na otwarcie gieldy, odgłosów pociągu na powitanie nowej lokomotywy oraz ohydny pisk PC-speakera, kwitującego błąd. Muzyka całkiem przyjemna – dopasowane do okresu historycznego „kolejowe” kawałki, od klasyki po rocka.

Interesująca gra planszowa, szkoda że do zabawy potrzebny jest sprzęt za miliony...

*Wojciech Setlak*



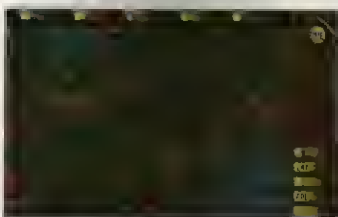
Z rzeczy przyjemniejszych: do walki staje czworo nowych bohaterów: Dee Jay – gość z Jamajki znakomicie walczący nogami; Fei Long – karateka z Hongkongu; T. Hawk – silacz, meksykański Indianin i wreszcie Cammy – druga kobieta w całym towarzystwie, żołnierz brytyjskich oddziałów specjalnych, drobna i szybka jak Chun Li. Postacie znane nam z

## 1830

„Tysiąc osiemset trzydziesty był rok, gdy postanowiłem zrobić ten krok” i zostać kolejowym magnatem. Kawał czasu. Od tej chwili przez moje ręce przeszło kilka kolejowych symulatorów i gier decyzyjnych, a najnowsza z nich to właśnie 1830 – Railroads and Robber Barons z Simtex Software (to ci od Master of Orion), wydana przez Ocean. Tym razem jest bardzo nietypowo, bo 1830 – to twórcza adaptacja gry planszowej.

Mapa z początku przedstawia wschodnie wybrzeże Ameryki, ale można wygenerować sobie losową. Jest bardzo mała i podzielona na sześciokąty. Na tej mapie gracze układają swoje tory, ale – by położyć choć pod-

kład na polu należącym do prywatnej kompanii – trzeba ją najpierw wykupić. Same tory nie wystarczą – stacje są własnością towarzystw kolejowych, które, również trzeba kontrolować, wykupując stosowny pakiet akcji. Na giełdzie toczy się najbardziej emocjonująca część rozgrywki – wyścig „baronów” po papiery wartościowe. Oczywiście, aby je kupić, musisz najpierw zarobić, a dochód zależy od liczby i wielkości obsługiwanych stacji. Sukces w grze zależy od odpowiedniego podziału dochodów – część idzie na inwestycje (nowe pociągi i stacje), część na wykup akcji.



Jak to zwykle bywa, gra zyskuje po zastąpieniu jednego bądź kilku komputerowych przeciwników żywymi ludźmi. Nie dlatego, by ci pierwsi byli marni.

<b>1830</b>		
Simtex Software 1995		
Strategiczna		
PC		
Grafika		75%
Dźwięk		60%
Grywalność		80%
Pomysł		65%
Ogółem		70%





# Lost Eden

Raj utracony – świat, w którym ludzie i mądre dinozaury żyli w harmonii, wznosząc budowle przewyższające ogromem i doskonałością wszelkie samodzielne dokonania obu ras. Pod przywództwem Architekta zbudowano liczne Cytadele, których niezłomne mury chroniły cywili-



# Terminal Velocity

Dobrze się stało, że mocarze ze Softu i Apogee pokłócili się ze sobą i ich współpraca przybrała formę zażartej konkurencji (zaczęło się od Heretica & Rise of the Triad – Gambler 3/95). Dla graczy to dzień zwycięstwa, dla kieszeni tatusiów ulga i kwarrantanna. W ramach Apogee powstał organ o nazwie 3D Realms Entertainment, który będzie się zajmował grami trójwymiarowymi, czyli małą Virtual Reality.

Ich pierwsza produkcja – Terminal Velocity – to dynamiczna strzelanina rozgrywająca się w całkowicie przestrzennym środowisku. Wersja shareware oferuje dziewięć świetnych poziomów, przenoszących gracza w trzy różne środowiska: górskie wąwozy porośnięte lasem równikowym, arktyczną pustynię wiecznych śniegów i w technokratyczną scenę, przypominającą tę z Gwiezdnych Wojen.

Procedury tworzenia fraktalowych powierzchni zostały napisane kunsztownie i... wydajnie. Po ustawieniu detali na Pentium i włączeniu wszelkich tekstur gra działa spokojnie na „zwykłym” DX/2 z 8 MB RAM. Animacja jest tak płynna, że po włączeniu dopalaczy w pojeździe gracz ma wrażenie oglądania zrealizowanego komputerowo filmu.

Niestety, po pierwszej fascynacji Terminalem, uczucie zachwytu zostaje zastąpione przez niepewność – „Czy aby nie nudny?”. Faktycznie, grając po raz n-ty, zacząłem odczuwać niedosyt atrakcji. Wrażych pojazdów – „...nieprzyjaciół moich...” – jest od groma, instalacji naziemnych także, ale ciągle jakby mało. Níc, na razie nie mogę się

zaczę przed atakami hord tyranosaurów. Wódz najeźdźców, Moorkus Rex, wraz ze swymi monstrami został wyparty na daleką Północ. Lecz zdrada załęgła się wewnątrz murów. Brat Architekta, Enslaver, przez swą zgubną ambicję poróżnił ludzi i dinozaury, a walcząc o władzę absolutną – doprowadził do upadku licz-

nych Cytadel. Dziś stoi tylko jedna – Cytadela Mo, z której król Gregor włada księstwem Mashar. Ze śmiercią Architekta sztuka hutowania Cytadel odeszła w niepamięć, a wraz z nią – nadzieja. Gra rozpoczyna się z dniem osiągnięcia dojrzałości przez jedynego dziedzica tronu, księcia Adama. Czy uda mu się odzyskać zapomnianą wiedzę i uchronić świat przed zagładą?

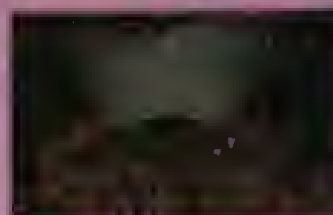
W takiej chwili do akcji musi wkroczyć ktoś kompetentny, co w grach komputerowych nieodmiennie oznacza Ciebie, Drogi Czytelniku. Za swój trud zostaniesz sowicie nagrodzony spektaklem animacji, nad którymi dwa klasztory braci renderowników trudziły się przez lata od restartu do shutdownu, z przerwą na modlitwę do Intelu. Gra jest nieprzerwaną, wspaniałą, kolorową i płynną orgią graficzną. Nie chodzi tu o doskonałość techniczną, ale artystyczną. Zobaczcie sami. Do tego



oderwać. Przegrzewam swoje zwoje i stoje, Arsjan sie nie boje.

[Od autora: Arsjanin w odróżnieniu od Marsjanina, to mieszkaniec planety Arse.]

McSon



**TERMINAL VELOCITY**  
3D Realms Entert. 1995  
Zręcznościowa  
PC

Grafika		100%
Dźwięk		95%
Grywalność		100%
Pomysł		90%
Ogółem		95%



# SuperKarts

Tę grę prezentowano już na jesiennych targach ECTS, jednak z nieznanym nam przyczyn jej premiera odbyła się dopiero po następnym wydaniu tej imprezy. Na szczęście, opóźnienie nie zostało wykorzystane przez konkurencję i gra SuperKarts miło zaskakuje.



doskonała muzyka, dialogi i dinozaurze pochrząkiwania, ryki i wycie. Czysta rozkosz.

Jeśli chodzi o samą przygodę... no cóż, akcja jest mocno linearna, wygrać można tylko w jeden sposób, a niektóre czynności (oblaskawianie dinozaurów) będziesz powtarzać wiele razy. Przydarzy się jednak kilka zaskakujących zwrotów akcji. Ale nie o to chodzi. To pierwsza gra, w której po sześciu godzinach zdarzało mi się nie przerywać animacji, widzianych już kilkanaście razy.

**Wojciech Setlak**

Dystrybutor:  
CD Projekt  
Cena - 159 zł

## LOST EDEN

Cryo/Virgin 1995  
Przygodowa  
PC CD-ROM

Grafika		100%
Dźwięk		90%
Grywalność		80%
Pomysł		80%
Ogółem		85%

SuperKarts, jak sama nazwa wskazuje, pozwala nam pojeździć w wyścigu gokartów. Pojazdy te są zwrotne i wytrzymałe na uderzenia, przynajmniej w grze. Pojemność silnika zależy do stopnia trudności, te najsłabsze i najwolniejsze przypominają deskorolkę z podłączonym silnikiem od wyderaczek Trabant, te najszybsze – to już niemalże bolidy F1 rozwijające prędkości, przy których oczy rozjeżdżają się za uszy (no, może trochę przesadzamy, ale mało).

Wyścig toczy się na usianym przeszkodami, zamkniętym torze o zmiennym podłożu. Po drodze można zjechać do boku czy też znaleźć rozmaite bonusy: dopalacze, dociskacze do podłoża, olej, na którym będą się ślizgać przeciwnicy... Wszystkie te dodatki wraz z lepszym osprzętem (silnik, opony, bak, karoseria) można kupić za zdobyte pieniądze.

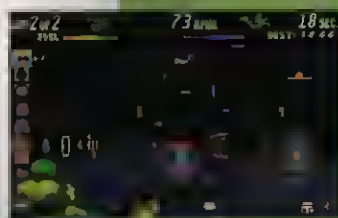
Jednak takie założenia obowiązują w niemal każdej grze. A SuperKarts – to gra niezwykła. Pierwsze co ją wyróżnia, to nowatorska grafika, tworzona za pomocą podobnej technologii, jak w Doomie. Efekt jest miły: animacje szybkie jak diable, zupełna swoboda na torze (można

np. jechać pod prąd) i możliwość oglądania akcji z rozmaitych kamer. Jednak, prawdę powiedziawszy, czuć pewien niedosyt – grafika, jako się rzekło, jest miła, ale nie urzekająca.

A jednak SuperKarts to wspaniała gra. Dlaczego? Bo niesamowicie wciąga, wymaga znakomitego refleksu i wyczucia. W wyścigu przez cały czas musisz być tak skoncentrowany na bolidzie, że nie masz nawet czasu, by spojrzeć na którym jesteś miejscu! Tak! Bo w tym czasie ładujesz na ścianie i to, co zobaczyłeś jest już nieaktualne... Żadna gra dotychczas nie dała nam tak realistycznych przeżyć z przepychanki na początku wyścigu czy wyprzedzania wroga na króciutkiej prostej. Odlot!

Odjeżdżając z obowiązkowym w takich razach piskiem opon żegnają się

**Alex & Gawron**



## SUPERKARTS

Manic Media Prod. 1995  
Zręcznościowa  
PC CD-ROM

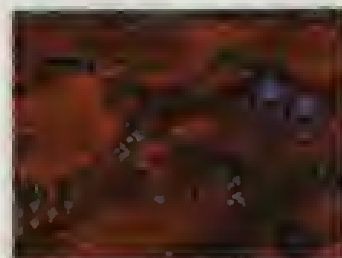
Grafika		85%
Dźwięk		70%
Grywalność		100%
Pomysł		70%
Ogółem		90%



# Transport Tycoon World Editor

demu i wbudowanym edytorem. Do tego świetny alternatywny zestaw grafik, dzięki któremu świat wygląda jak Mars widziany z perspektywy lat 30. naszego wieku. Zmiany objęły wszystko, od koloru morza i lądów, poprzez zabudowania i pojazdy, aż po drzewa i skały.

Wracając do edytora – został on tak zaprojektowany, że po góra pięciu minutach zabawy wiadomo już wszystko. Dodano trzy nowe menu: tworzenie krajobrazu, miast i przemysłu. W każdym przypadku robotę można powierzyć komputerowi, dokonując potem niezbędnych poprawek. Prawdziwym wyzwaniem jest tworzenie świata od podstaw. Od razu przyszły mi do głowy dwa:



Jeśli kochasz wolność i swobodę, a do tego jesteś szczęśliwym posiadaczem gry Transport Tycoon – oto coś dla Ciebie: edytor światów, który pozwoli Ci zabrać się we własnoręcznie stworzonej scenarii.

W pakiecie znajduje się nowy plik tycoon.exe, dłuższy zaledwie o 20 KB, z poprawioną obsługą mo-

## TRANSPORT TYCOON • WORLD EDITOR

MicroProse 1995  
Strategiczna  
PC

Grafika		95%
Dźwięk		95%
Grywalność		95%
Pomysł		95%
Ogółem		95%

archipelag (nareszcie wykorzystam statki) oraz wielka aglomeracja i miasta satelickie.

Najlepszy dodatek do gry w tym półroczu.

**Wojciech Setlak**

## N a d s t a n o

### Jurajski sen



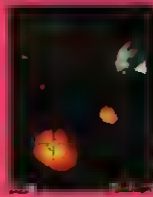
Polska gra platformowa, której bohater zostaje przeniesiony do świata przypominającego skrzyżowanie okresu jurajskiego i

epoki kamiennej – swą maczugą musi bronić się m.in. przed dinozaurami i jaskiniowcami. By powrócić do swojej epoki, musi odnaleźć magiczny amulet. Instrukcja w formie komiksu. Dwie dyskietki. Amiga 500/600/1200, 1 MB RAM, instaluje się na HD.

Producent i dystrybutor: Mirage Software, ul. Gen. Abrahama 4, 03-982 Warszawa, tel. 671 15 51, 671 77 77

### Mortal Weapon

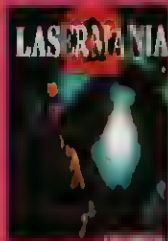
Strzelanina kosmiczna o wysokim stopniu trudności, stworzona przez polską firmę Magic Image. Sześć



rodzajów broni, zbieranie bonusów (energia, pieniądze, broń), które pozostają po zniszczonych przeciwnikach. Dwie dyskietki. Amiga 500/600/1200/4000, 1 MB RAM.

Producent i dystrybutor: Mirage Software

### Lasermania 2



Polska gra logiczna, która polega na nakierowywaniu promienia laserowego na cel za pomocą odbijania go od luster, usuwania prze-

szkód bombami itd. Jedna dyskietka. Amiga 500/600/1200. Instalacja na HD.

Producent i dystrybutor: LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-9S9 Rzeszów 2

### International Ice Hockey

Gra sportowa, w której gracz kontroluje zawodników drużyny hokejowej w czasie meczu. Dwie prędkości akcji, trzy tryby wybo-



LK Avalon

ru zawodnika, cztery rodzaje ustawień drużyny. Jedna dyskietka. Amiga 500/600/1200.

Producent i dystrybutor:

### Isle of the Dead

Gra zręcznościowo-przygodowa firmy Junkyard z grafiką w stylu Wolfensteina. Aby wydostać się z tytułowej Wyspy Umarłych, gracz musi pokonać licznych przeciwników i rozwiązać kilka zagadek. Trzy dyskietki. PC z 4 MB RAM, 14 MB na HD. Obsługuje SB, SB Pro, PAS.



Producent: Rainmaker Software

Dystrybucja w Polsce: LK Avalon

### Gra-teleturniej

Program, dzięki któremu gracz może potrenować przed przystąpieniem do znanego teleturnieju



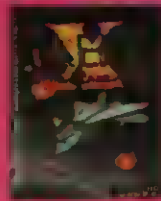
„Gra”. 500 hasel (można dodawać własne), gra z człowiekiem lub z komputerem, 5 stopni trudności: można zmieniać refleks i „inteligencję” przeciwnika. Amiga, 1 dyskietka.

Producent i dystrybutor: Techland Soft, Parczew 10S, 36-40S Sieroszewice, tel. (0-64) 34 78 13

### Alert X

Strzelanina z gatunku „przebijanych pionowo”. Gracz pilotuje Alert X – myśliwiec, będący ostatnią nadzieją Ziemi w starciu z Obcymi. Jedna dyskietka. Amiga 500/600/1200/CDTV, 1 MB RAM.

Producent i dystrybutor: Techland Soft





# DOOM GENERATION

Sprzedawca hot-dogów, szarpiąc się z trójgiem nastolatków, którzy nie chcieli zapłacić 6,66, traci głowę. Głowa ładuje na podłodze, po czym zaczyna bełkotliwie przemawiać. Wspomniana trójka ładuje się do samochodu i rusza z piskiem opon w amerykańską siną dal. Tak zaczyna się „Doom Generation”, z pozoru kolejny „film drogi”. Ale tylko z pozoru..

Akcja filmu od początku rozgrywa się jakby niezupełnie na naszym planie egzystencji. Odjazd zaczyna się od ujęcia, w którym uciekinierzy biegną do samochodu, przekraczając jaskrawe plamy kolorów (w rzeczywistości oświetlone wrota magazynów). Przeróżnie barwne wystrój wnętrza, reakcje napotykanym ludzi, wszechobecna liczba Szatana (każdy rachunek wynosi 6,66, po czym nieuchronnie dochodzi do masakry) – wszystko to odróżnia świat filmu od świata za oknem. Podróż Amy, Jordana i Xaviera po pustkowiu Ameryki jest w istocie podróżą przez piekło, w którym najlepiej czuje się Xavier – ukryty sprawca całej historii. Boha-

terowie nie zwracają szczególnej uwagi na otoczenie, zajęci wzajemnym eksplorowaniem własnej anatomii (i czasami fizjologii). Nasza trójka przyjmuje kolejne trupy jako nieuchronną konsekwencję praw rządzących tym światem i po pierwszym szoku wraca do swego ulubionego zajęcia, czyli uprawiania seksu w rozmaitych układach. Ich droga wiedzie donikąd – obijają się o kolejne postoje, dziwna potrójna cząsteczka popychana eksplozjami przemocy jak ruchami Browna.

Akcją filmu nie kieruje żaden porządek. Seria morderstw przepłatanych scenami miłosnymi kończy się zaskakująco i bez powodu. Życie od przypadku do przypadku i czerpane w pośpiechu rozkosze – czy jest to prawdziwy, nawet jeśli przejawskrawiony, obraz „skazanego pokolenia”? Nie mnie sądzić. Jeśli chcecie się zastanowić sami, obejrzyjcie film. I uprzedzam – wszystkie te sceny przemocy nie przygotowują widza do końcowej masakry, tym okrutniejszej, że zupełnie bezsensownej. Jak cały film.

**Wojciech Setlak**

## Sprostowanie

W poprzednim numerze niechcący odebraliśmy część chwały firmie Metropolis Software House, przypisując współautorstwo gry Teenagent firmie MarkSoft (Gambler 6/95 str. 67). Niniejszym ogłaszamy, że Metropolis jest obojgiem rodziców nastoletniego agenta. Obie zainteresowane firmy serdecznie przepraszamy. (Red.)

# GAME BOY™

(Nintendo)

ENTERTAINMENT SYSTEM™

Autoryzowany Dystrybutor Oryginalnych Gier Telewizyjnych

- Szeroki wybór gier
- Sprzedaż wysyłkowa

**LUKAS TOYS** Sp. z o.o.

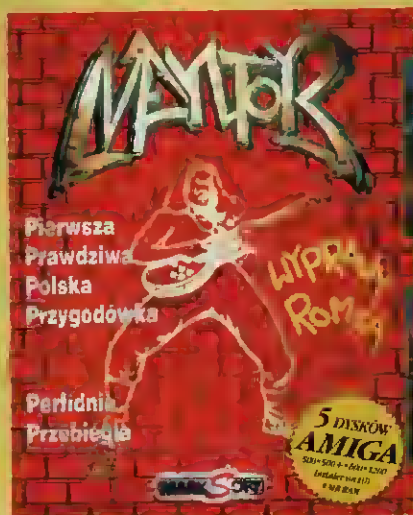
53-031 Wrocław, ul. Portynicko 29, tel./fax 071/62 83 91

Pełny spis oferowanych przez nas gier można uzyskać przysyłając opłaconą kopertę z dopiskiem LUKAS TOYS.

**Zapraszamy do współpracy sklepy**

# MARK SOFT

**W ofercie ponad 700 tytułów!!!**  
Amiga, CD 32, PC, CD ROM, C-64, Atari



... będziesz musiał zwiedzać odległe planety, robić interesy z obcymi istotami, budować trawny na bezludnych wyspach, grać koncerty w wioskach murzyńskich ...

## ESPERYMENT DELFIN



## Nowa Polska Przygodówka

- tajny agent w akcji
- podróże w czasie
- przeszłość, teraźniejszość i przyszłość

**Nawiązemy współpracę z autorami polskich programów!!!**

**Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.**

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym.

Wysyłamy katalogi po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ komputera).

MarkSoft, ul. Lipińska 2, 00-968 Warszawa 45, skr. pocz. 114, tel. (0-2) 663 93 90, fax (0-2) 663 92 98

### JAK WSTĄPIĆ DO KLUBU

Członkiem GamblerClubu zostaje automatycznie każdy prawnieopłacony Gambler. Wystarczy więc opłacić – korzystając z kuponu prawnieopłacony – numer – prawnieopłacony i odczekać kilka tygodni na kartę klubową.

#### WZÓR ZAMÓWIENIA

Zamówienia na programy z oferty klubowej, które od Was otrzymujemy, bywają bardzo różnie formułowane. Zdarzył się nawet taki przypadek, że zamawiający nie podał numeru katalogowego gry ani komputera, na który program ma być przeznaczony, podczas gdy gra występowała w wersji dla Amiga i PC.

Proponujemy Wam zatem wzór zamówienia, który gwarantuje, że wszystkie potrzebne informacje w zamówieniu się znajdują:

[Imię] [Nazwisko]

[Kod] [Miasto]

[Ulica]

[Numer klubowy]

#### ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę [tu nazwa] dla komputera [tu format i nośnik] oznaczoną w katalogu GamblerClubu numerem [tu numer katalogowy] w cenie [cena klubowa].

[miasto, data]

[podpis]

Przykładowo mogłoby to wyglądać następująco:

Jan Kowalski

00-095 Warszawa

ul. Nieprawdopodobna 16/7

GamblerClub Member 11023

#### ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę Powermonger dla komputera PC, 3.5" oznaczoną w katalogu GamblerClubu numerem 0512 w cenie 22,00 zł.

Warszawa, 13/06/1995 r.

[tu stosowny bonifikat]

### Komunikat klubowy

Otrzymujemy sporo zamówień od osób nie będących członkami klubu. Niektórzy formułują zamówienie, jakby do klubu należeli (tylko przez zapomnienie nie podają numeru karty członkowskiej), inni wręcz piszą, że do klubu nie należą i chcą grę kupić za cenę komercyjną (bez zniżki klubowej). Z przykrością informujemy, iż „GC” obsługuje wyłącznie klubowiczów.

### KOMUNIKAT ZIP SOFTU

W maju grę Phobos '99 ukończyła jedna osoba:

**Jowita Klimkiewicz z Wrocławia.**

k która wygrała (bez losowania, rzecz jasna)

Komputerowy Słownik Angielsko-Polski.

### Komunikat EGO

Firma EGO (oferująca klubowiczom gry na Amigę – por. Tabela C w poprzednich numerach Gamblera) w lipcu i sierpniu zawiesza działalność, w listopadzie II. Tym, na te dwa miesiące, jej oferta znika z tabel GamblerClubu.

### Sprzedaż wysyłkowa

GamblerClub prowadzi sprzedaż wysyłkową legalnego oprogramowania (ściślej mówiąc: prowadzą ją w naszym imieniu firmy dystrybucyjne – w chwili obecnej dwie: IPS i Zip Soft).

Zamówienie gry czy gier jest proste – wystarczy wysłać do GamblerClubu zamówienie i poczekać ok. 3-4 tygodni. Gra nadejdzie pocztą za zaliczeniem (tj. płatność następuje przy odbiorze). Obowiązuje Was cena klubowa (plus koszty pocztowe).

Bardziej niecierpliwym proponujemy zakup w sklepach GamblerClubu (mamy nadzieję, że będzie ich sporo na terenie całego kraju).

### Klubowa lista przebojów

Na klubowej top-15 rewolucyjnej Ponleważ dotychczas podawaliśmy procent zamówień na daną grę w stosunku do wszystkich złożonych dotychczas zamówień (od początku GamblerClubu), to część gier plasowała się wysoko na liście, mimo że od dawna nie była w sprzedaży. Postanowiliśmy to zmienić. Od bieżącego numeru klubowa lista przebojów zawiera najlepiej sprzedające się gry (powyżej 2% zamówień) z trzech miesięcy poprzedzających przygotowanie numeru. I tak w tym numerze prezentujemy wyniki marca, kwietnia i maja.

**RzeZakupy użytkowników komputerów Amiga:**

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Żółtyreż Boney	24.00%		
2	Birds of Prey	8.00%		
3	Black Crypt	6.00%		
4	Frontier Elite II	6.00%		
5	Pirates	6.00%		
6	Wing Commander	6.00%		
7	BBB Attack Sub	4.00%		
8	ABC Chum!	4.00%		
9	Beas	4.00%		
10	Flashback	4.00%		
11	Legend of Valour	4.00%		

Przebiegi użytkowników PC-ów:

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Phobos '99	7.84%		
2	Synthetic (wersja amiga)	6.33%		
3	BBB Attack Sub	4.76%		
4	Dragon Master	4.76%		
5	Frontier Elite II	4.76%		
6	Argos	4.76%		
7	Wing Commander	4.76%		
8	1042: Pacific Air War	3.17%		
9	Birds of Prey	3.17%		
10	F-16 Delta Eagle III	3.17%		
11	Flashback	3.17%		
12	Hard of Fate (PL)	3.17%		
13	Maple Canyon	3.17%		
14	Acetropolis	3.17%		
15	System Shock (PL)	3.17%		
16	UFO: Enemy Unknown	3.17%		
17	China Underworld II	3.17%		
18	W. to Victory 2	3.17%		

Modułowa lista: wśród najlepiej sprzedających się gier w marcu, kwietniu i maju 65,6% stanowiły gry na PC-ty i 44,2% to zakupy użytkowników Amig.

Przebiegi użytkowników PC-ów:

Za miesiąc kolejna wykład (z kwietnia, maja i czerwca).

### Sklepy GamblerClubu

Pręc sklepów honoruje karty GamblerClubu. Przypominamy, że każdy sklep na terenie całego kraju może zostać „sklepem GamblerClubu”. Wystarczy nadesłać do klubu stosowną deklarację woli oraz propozycję zasad funkcjonowania zniżek oraz ich zakresu i wielkości – skontaktujemy się i ustalimy szczegóły. Ideę otrzymanej naklejki identyfikacyjnej a ich adresy wraz z zakresem oferty będą publikowane na stronie GamblerClubu.

Klubowiczów natomiast gorąco prosimy o uwagi oraz ewentualne (mamy nadzieję, że ich nie będzie) skargi, gdyby nie zostali obsłużeni zgodnie z zasadami klubowymi.

#### OPOLE

HMS COMPUTERS  
ul. Krakowska 41a  
(DH Ślask)

Oferata:

produkty z tabel A w cenie klubowej

HMS COMPUTERS  
pl. Teatrny 13  
(DH Opole)

Oferata:

produkty z tabel A w cenie klubowej

#### WARSZAWA

PS  
ul. Okrężna 3,  
tel. 642-27-66

Oferata:

produkty z tabel A w cenie klubowej

LUPUS  
ul. Stępińska 22/30,  
tel. 41-51-21

Oferata:

produkty z tabel A w cenie klubowej

#### WROCŁAW

Consumer Electronics Trade  
ul. Wierzyńska 141/2,  
tel. 688-656

Oferata:

1% upustu na wszystkie produkty (komputery i

zakończ. Atari, oprogramowanie i akcesoria).



**Tabela A1** Bilansy portfela IPB dla użytkowników komputerów Antigo

Uc. lat.	Typist	Product int.	Format	Result	Wynagula	Srva dafitazaa	Cara khbana
182	Aracala	Pygmalion		3,5'	1MG	10.30 z	16.00 z
123	Fields of Glory (A1200)	MicroPross		3,5'	41200, 2MB, AGA	41.00 z	55.00 z
122	Fields of Glory (4500)	MicroPross		3,5'	AS500, 1MB	01.00 z	55.00 z
183	MIFA Sancer	Stargrave Arts		3,5'	1MG	61.00 z	55.00 z
184	Frontier Elite II	Sametech		3,5'	1MG	38.00 z	33.00 z
188	Rhial Guro	Pygmalion		3,5'	1MG	40.36 z	42.00 z
106	Humana	Sametech		3,5'	1MG	39.56 z	27.00 z
160	Intecart	Pygmalion		3,5'	1MG DAM	32.94 z	30.00 z
191	6-240	Aracala		3,5'	1MG	61.00 z	55.00 z
192	King's Table	Sametech		3,5'	1MG	03.00 z	57.00 z
200	Kingmaker	UK Gold		3,5'	1MG	01.00 z	55.00 z
201	New World of Learning	Pygmalion		3,5'	A1200, 2MB, AGA	00.25 z	77.00 z
17	Space 4x4s	Electronic Arts		3,5'	1MG	51.24 z	43.00 z
21	Synthetic	Electronic		3,5'	1MG	55.00 z	53.00 z
03	Theme Park (A1200)	Electronic Arts		3,5'	Amiga 1200, 4000, 2MB	70.00 z	70.00 z
202	Theme Park (4500)	Electronic Arts		3,5'	1MG	70.30 z	70.00 z
124	UFO: Enemy Unknown	MicroPross		3,5'	A1200, 2MB RAM, AGA	07.10 z	60.00 z
193	Utopia	Sametech		3,5'	1MG	39.56 z	27.00 z
194	Zodi	Sametech		3,5'	1MG	36.00 z	53.00 z
195	Zodi 2	Sametech		3,5'	A1200	46.36 z	41.00 z

Table 42. Indeksja Klasyfikacji Komputerowej (IKC) dla wydziałów komputerowe Analizy

Wt. Cat.	Typical	Prevalent	Format	Music	Wynnegarlo	Costs (dollars)	Cost (Millions)
01	Amateur World	Belgians Software	Amiga	3.5"	VGA	24,400	22,000
20	Beats at Pump	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	18,200	16,300
29	Black Crypt	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	18,200	16,300
32	Bookends	Alacris plc Arts	Amiga	3.5"	1MB	18,200	16,300
106	Caliban/Populi	MicroProse	Amiga	3.5"	1MB	24,400	22,000
133	Cameo for Carpas	Belgians Software	Amiga	3.5"	VGA	24,400	22,000
137	Heart Rhyth	Orbiton	Amiga	3.5"	1MB	24,400	22,000
140	Demons Master	Papyrus	Amiga	3.5"	1MB RAM	18,200	16,300
200	010	MicroProse	Amiga	3.5"	1MB	24,400	22,000
103	Flashback	Dolphine Soft.	Amiga	3.5"	1MB	24,400	22,000
100	Galaxy Wars	Dolphine Soft.	Amiga	3.5"	1MB	24,400	22,000
204	Gunslip	MicroProse	Amiga	3.5"	1MB	24,400	22,000
205	Hegle Book of Games v. 3	Sierra	Amiga	3.5"	1MB	18,200	16,300
117	Hegle Book of Events vol. 1	Sierra	Amiga	3.5"	1MB	18,200	16,300
104	Hegle Book of Games vol. 2	Sierra	Amiga	3.5"	1MB	18,200	16,300
201	Kyle's Quest I	Sierra	Amiga	3.5"	1MB	24,400	22,000
207	Knights of the Sky	MicroProse	Amiga	3.5"	1MB	24,400	22,000
110	Larry I	Sierra	Amiga	3.5"	MICR. 2FDD	24,400	22,000
121	Legend of Xelur	US Gold	Amiga	3.5"	1MB	24,400	22,000
04	Operation Stealth	Dolphine Software	Amiga	0.5"	VGA	24,400	22,000
105	Pirates!	MicroProse	Amiga	3.5"	1MB	24,400	22,000
41	Powermonger	Electronic Arts	Amiga	0.5"	1MB	18,200	16,000
77	Slaky Wends	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	18,200	16,000
95	Sand Bath	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	18,200	16,000
43	Shadowlands	Comark	Amiga	3.5"	1MB	18,200	16,000
125	Spies Quest I	Sierra	Amiga	3.5"	MICR. 2FDD	24,400	22,000
08	Winn Pinnermeyer	Amiga	3.5"	1MB	1MB	18,200	16,000

**Tabela A3. Blazycza ciarta IPS dla uzytkownikow komputerow PC**

Int. Inst.	Title	Product	Format	Release	System	Cost (est.)	Cost (Actual)
133	1042: Pacific Air War	MicroPress	PC	3.5"	286, 4MB RAM, VGA	\$5.10 z	\$5.50 z
133	Maddin	Winny	PC	3.5"	286, 4MB RAM	79.30 z	11.00 z
140	Armored Flat	NeveLogic	PC	3.5"	286, 4MB RAM	90.92 z	72.00 z
141	Armored Flat CO	NeveLogic	PC	CD-ROM	286, 4MB RAM	97.92 z	72.00 z
140	Batman Returns	Sametech	PC	3.5"	286, 4MB RAM	78.78 z	63.50 z
140	Biology CO	Origin	PC	3.5"	486, 4MB RAM	101.90 z	95.00 z
142	Blind at Oaking	US Gold	PC	3.5"	486, 1MB RAM, VGA	11.00 z	55.00 z
210	Bornes 13	Sametech	PC	3.5"	386, 4MB RAM, VGA	85.40 z	78.00 z
211	Bornes 13 CO	Sametech	PC	3.5"	386, 4MB RAM	85.40 z	78.00 z
2	Buzz Aldrin's Space Into Space	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 512K RAM, VGA		
212	Caution: Fodder 2	Video	PC	3.5"	286, 4MB RAM	43.80 z	44.00 z
123	Calamization	MicroPress	PC	3.5"	286, 4MB RAM, VGA	81.00 z	50.00 z
213	Campanche	Dynalogs	PC	3.5"	1280 B00	95.40 z	78.00 z
214	Campanche CO	Dynalogs	PC	CD	386, 4MB RAM, VGA	91.50 z	82.00 z
107	Cashin Art (FL)	Electronic Arts	PC	3.5"	386, 4MB RAM, VGA	81.30 z	82.00 z
143	Chaser Strike	Sametech	PC	3.5"	1280 B00	97.46 z	80.60 z
215	Chickadee CO	Pygmalion	PC	3.5"	386, 1MB RAM	11.06 z	55.00 z
144	Circus	Pygmalion	PC	3.5"	386, 4MB RAM	103.70 z	83.00 z
210	Costello	Pygmalion	PC	2.5"	XX, 1MB RAM	18.30 z	15.00 z
145	Costello CO	Pygmalion	PC	2.5"	486, 333, 4MB RAM	94.05 z	84.00 z
108	F-14 Electric Defender	MicroPress	PC	3.5"	1280 B00	19.30 z	72.00 z
217	F-14 Pilot Defender Bull DO	MicroPress	PC	CD	386, 4MB RAM, Windows	138.50 z	140.00 z
7	F-15 Strike Eagle DI	MicroPress	PC	3.5"	386, 2MB RAM, VGA		
52	Fiddle of Blury	MicroPress	PC	3.5"	10MB B00	81.60 z	55.00 z
87	FIFA International Soccer	Electronic Arts	PC	3.5"	386/10, 2MB RAM, MCGA, 12MB B00	61.00 z	55.00 z
98	FIFA International Soccer CO	Electronic Arts	PC	CD-ROM	386/16MHz, 8MB RAM, VGA	81.00 z	55.90 z
149	Frontier Elite II	Sametech	PC	3.5"	386, 2MB RAM	73.20 z	95.00 z
147	Frontier Elite II CO	Sametech	PC	CD-ROM	386, 2MB RAM	38.80 z	33.00 z
216	Bully	Pygmalion	PC	3.5"	386, 2MB RAM	48.33 z	42.00 z
210	Bully CO	Pygmalion	PC	CD	386DX40, 4MB	85.40 z	78.00 z
70	Hand of Fate (PL)	Virgin	PC	3.5"	386DX40, 4MB RAM	85.40 z	57.00 z
148	Harpies I	Thornix	PC	3.5"	386SX/25MHz, 2MB RAM, 386-25, 2MB RAM, 20MB B00	97.10 z	70.00 z
148	Oril CO	Sametech	PC	CD-ROM	486, 4MB RAM	103.70 z	63.00 z
158	Wind Song	Pygmalion	PC	3.5"	386, 1MB RAM	38.50 z	13.00 z
151	Homage 2	Sametech	PC	3.5"	AT, 1MB RAM	38.80 z	33.00 z
72	IndyCar Racing	Virgin	PC	3.5"	386DX/25, 4MB, MCGA, 12MB B00	58.12 z	50.00 z
152	Innocent	Pygmalion	PC	3.5"	1MB RAM	48.36 z	42.00 z
8	Kazepare's Gambit	Electronic Arts	PC	3.5"	386SX/16, 4MB RAM, 11MB B00, VGA	67.40 z	57.00 z
154	King's Table	Sametech	PC	3.5"	386, 1MB RAM	88.00 z	58.00 z
155	King's Table CO	Sametech	PC	CD-ROM	386, 1MB RAM	83.00 z	57.00 z
153	Kingslayer	US Gold	PC	3.5"	AT, 1MB RAM, VGA	81.00 z	55.00 z
220	Kik & Play	European	PC	3.5"	386, 4MB RAM, VGA, nvcz	85.40 z	78.00 z

70	Labyrinth at Time CO	Electronic Arts	PC	CD ROM	386SX/15, 4MB RAM, VGA	60.00 zi	55.00 zi
70	Lands of Lore	Virgin	PC	3.5"	30B, 2MB RAM, VGA,		
				21MB HDD		65.40 zi	78.00 zi
110	Leisure Suit Larry VI	Sierra	PC	3.5"	386, 4MB RAM, VGA,		
				15MB HDD		75.20 zi	85.00 zi
100	LMD Grid	Granella	PC	3.5"	386, 4MB RAM	69.54 zi	62.00 zi
150	LMD Grid CO	Granella	PC	CD ROM	386, 4MB RAM	69.54 zi	62.00 zi
157	Little Big Adventure CO	Electronic Arts	PC	CD ROM	386/25, 4MB RAM, VGA	103.70 zi	93.25 zi
221	Magic Carpet	Electronic Arts	PC	3.5"	486DX50, 3MB	85.40 zi	78.00 zi
180	Magic Carpet CO	Electronic Arts	PC	3.5"	386-25, 4MB RAM, VGA	105.80 zi	86.88 zi
222	Racer Racing	Virgin	PC	3.5"	385, 4MB	73.20 zi	75.00 zi
223	WHL, Lvs "HS CO	Electronic Arts	PC	CD ROM	486DX40, 8MB	85.40 zi	83.00 zi
181	New World of Luminopia	Psychosoft	PC	3.5"	385, 4MB RAM	80.25 zi	75.00 zi
182	New World of Luminopia CO	Psychosoft	PC	CD ROM	385, 4MB RAM	70.20 zi	70.00 zi
191	ODL Academy CO	Electronic Arts	PC	CD ROM	386/25, 4MB RAM, VGA	13.20 zi	76.00 zi
436	Omniclops CO	Electronic Arts	PC	CD ROM	386/25, 4MB RAM, VGA	70.50 zi	64.00 zi
163	Postal	Granella	PC	3.5"	386, 4MB RAM	78.27 zi	83.98 zi
184	Overboard CO	Psychosoft	PC	CD ROM	386DX, 4MB	70.30 zi	83.98 zi
70	Pacific Strike	Electronic Arts	PS	3.5"	330, 4MB RAM, VCA	87.10 zi	51.00 zi
72	Patriot	Electronic Arts	PC	3.5"	386SX, 4MB RAM,		
				VGA-VESA		54.80 zi	50.00 zi
224	Pitfight 1030	IPS CO	PC	3.5"	386SX, 2MB	58.73 zi	51.00 zi
133	Privater	Origin	PC	3.5"	386/25, 4MB RAM,		
				20MB, 600		73.20 zi	85.00 zi

165	Quanten	Danabek	PC	3.5"	386, 383	86.54	72.00
166	Quanten: CD	Danabek	PC	CD-ROM	386, 383	18.03	60.00
57	Return of the Phoenix	MicroPress	PC	3.0"	VGA	81.00	55.00
167	Real Team	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 6400 RAM, VGA	24.40	22.00
168	Revenge	Electronic Arts	PC	3.5"	386SX, 4MB RAM, VGA	61.00	55.00
87	Blackwaster	Origo	PC	3.5"	386SX, 4MB RAM, VGA, 11MB HD	81.00	55.00
169	Space Ark	Electronic Arts	PC	3.5"	VGA	84.88	55.00
75	Space Hulk CD	Electronic Arts	PC	CD-ROM	386, 4MB RAM, VGA	84.88	55.00
167	Star Crusader	Danabek	PC	3.5"	386, 2MB RAM	80.32	72.00
168	Star Crusader: CD	Danabek	PC	CD-ROM	386, 2MB RAM	80.32	72.00
99	Stalker 2050 (polish version)	MicroPress	PC	3.0"	386, 1MB RAM, VGA/MCGA	79.30	60.00
20	Syndicate (polish version)	Baltique	PC	3.5"	386DX, 4MB RAM, VGA, 12MB HD	69.54	82.00
88	Syndicate: CD	Baltique	PC	CD-ROM	386, 4MB RAM, VGA	69.54	82.00
112	System Shock (PL)	Origo	PC	3.5"	486/33, 4MB RAM, 3000 HD	103.70	93.00
225	System Shock: CD	Origo	PC	CD	486/33, 4MB RAM	103.70	90.00
35	Task Force	MicroPress	PC	3.5"	386, 2MB RAM, VGA/MCGA	67.10	80.95
168	Tesarova	Danabek	PC	3.5"	386	83.58	50.00
169	The Journeyman Project: CD	Danabek	PC	CD-ROM	386, 6MB RAM	113.34	93.00
113	Time Park	Electronic Arts	PC	3.5"	386, 4MB RAM, VGA/VEGA, 16MB HD	79.30	70.00
171	Transport Tycoon	MicroPress	PC	3.5"	386/20, 4MB RAM, VGA	85.40	78.00
82	LEO: Enemy Unknown	MicroPress	PC	3.5"	386/20/40, 2MB RAM, VGA, 10MB HD	87.10	60.00
115	LEO: Enemy Unknown: CD	MicroPress	PC	CD-ROM	386/20, 4MB RAM, VGA	103.70	60.00
23	Ultima Underworld II	Origo	PC	3.5"	300SX, 2MB RAM, 4MB HD, VGA	13.90	66.00

226	US Navy Fighters CO	Electronic Arts	PC
177	Wipeout	Brashin	PC

172	Wing Commander Armada	Origin	PC	3.5"	388DX, 4MB RAM, VGA	65.00 zł	80.00 zł
191	Wing Commander Armada	Origin	PC	3.5"	388DX, 4MB RAM, VGA	67.10 zł	80.00 zł
192	Wing Commander Armada CO	Colony	PC	CD-ROM	388DX, 4MB RAM, VGA	67.10 zł	60.00 zł
173	Wing Commander III CO	Origin	PC	CD-ROM	486-30, 8MB RAM, CD-6	103.00 zł	160.00 zł
227	Wings of Glory CO	Origin	PC	CD-ROM	486SX, 4MB	103.70 zł	93.00 zł
228	Wolfpack	DoveLogic	PC	3.5"	AT, 486SX, VGA	36.02 zł	45.00 zł
174	Wolfpack	DoveLogic	PC	CD-ROM		80.52 zł	70.00 zł
220	X-CON (Polska wersja teksta)	MicroPress	PC	3.5"	486SX33, 4MB, 10MB HD	85.40 zł	75.00 zł
26	Xenophots	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 1MB RAM, VGA	42.70 zł	36.00 zł
175	Zack	Brainin	PC	3.5"	388	38.80 zł	33.00 zł
177	Zack 2	Brainin	PC	3.5"	388, 2MB RAM	46.36 zł	41.00 zł
179	Zack 2 CO	Brainin	PC	CD-ROM	388, 2MB RAM	50.02 zł	45.00 zł
178	Zack CO	Brainin	PC	CD-ROM	388	46.38 zł	41.00 zł

**Tabela A4. Indeksy Wzrostu Komputerowej (IFC) dla użytkowników komputerów PC**

Dr. lat.	Typet	Producent	Format	Doszetk	Wymagania	Cena detalizowa	Cena hurtowa
81	Souther World	Dolphin Software	PC	3,5"	VGA	24,40 zł	22,90 zł
83	Onks of Prey	Electronic Arts	PC	3,5"	EBA/VGA	18,30 zł	18,00 zł
84	Castles	Electronic Arts	PC	3,5"	EBA/VGA	18,30 zł	18,00 zł
179	Cadaver/Payoff	MicroProse	PC	3,5"	EBA/VGA	24,40 zł	22,00 zł
31	Dungeons Master	Paycomix	PC	3,5"	EBA/VGA	18,30 zł	18,00 zł
188	F-19	MicroProse	PC	3,5"	EBA/VGA	18,30 zł	18,00 zł
86	Flashback	Dolphin Software	PC	3,5"	VGA	24,40 zł	22,00 zł
100	Future Wars	Dolphin Soft.	PC	3,5"	EBA/VGA	24,40 zł	22,00 zł
32	Hargrave	Electronic Arts	PC	3,5"	EBA/VGA	18,30 zł	18,00 zł
118	Hayle Bunk of Hemon vol. 1	Sierra	PC	3,5"	EBA/VGA	18,30 zł	18,00 zł
101	Hayle Bunk of Hemon vol. 2	Sierra	PC	3,5"	EBA/VGA	18,30 zł	18,00 zł
180	Hayle Bunk of Hemon vol. 3	Sierra	PC	3,5"	EBA/VGA	18,30 zł	18,00 zł
181	Kang's Quest 1	Sierra	PC	3,5"	EBA/VGA	30,50 zł	27,00 zł
118	Lary I	Sierra	PC	3,5"	VGA	24,40 zł	22,00 zł
120	Legend of Valour	US Gold	PC	3,5"	VGA	24,40 zł	22,00 zł
88	Operational Stealth	Dolphin Software	PC	3,5"	VGA	24,40 zł	22,00 zł
102	Paradox	MicroProse	PC	3,5"	VGA	18,30 zł	18,00 zł
193	Police Quest	Sierra	PC	3,5"	VGA	30,50 zł	27,00 zł
80	Powermancer	Electronic Arts	PC	3,5"	EBA/VGA	18,30 zł	18,00 zł
41	Rampart	Electronic Arts	PC	3,5"	EBA/VGA	18,30 zł	18,00 zł
16	Wily Wonders	Electronm Arts	PC	3,5"	EBA/VGA	18,30 zł	18,00 zł
42	Shadowlands	Dynamix	PC	3,5"	EBA/VGA	18,30 zł	18,00 zł
127	Savage Quest I	Sierra	PC	3,5"	VGA	30,50 zł	27,00 zł
88	Wing Commander	Origin	PC	3,5"	VGA	18,30 zł	18,00 zł

**Tabela 21. Szacunki wartości ZP OoT III w użytkownikach komputerów PC**

Nr. kat. B2	Tytuł/ Problemy '98	Producent/ 7NP Salt	Format/ PC	Wiek/ 3,5 / 5, 25'	Wymagania/ At. 84DKVBGA	Cena detaliczna 22,00 zł	Cena katalogowa 18,50 zł
----------------	------------------------	------------------------	---------------	-----------------------	----------------------------	-----------------------------	-----------------------------

# BOHATEROWIE Z PIEKŁA



Kiedy zapoznawałem się z propozycjami producentów komputerowych dotyczącymi gier role-playing, wydawało mi się, iż w tym roku oferta będzie raczej uboga. Ale potem, kiedy zacząłem systematyzować dane, okazało się, iż miłośnicy RPG mogą jednak liczyć na silne wrażenia. To, że gier nie będzie kilkadziesiąt, a zaledwie kilkanaście, nie jest bynajmniej świadectwem opieszałości firm. Po prostu wymagania konsumenta są w tej chwili tak duże, iż producent musi pracować nad programem o wiele więcej i o wiele ciężiej niż kiedyś. Grafika, anima-

cje, muzyka, alternatywne ścieżki scenariusza – to wszystko powoduje, iż stworzenie dobrej gry role-playing staje się przedsięwzięciem na wielką skalę. Na przykład firma Interplay chwali się, że prace nad grą Stonekeep zajęły programistom 25 lat (czyli 25 osób męczyło się przez rok tylko nad tym programem).

W 1995 roku będziemy mogli kupić zarówno gry nowe, jak i kontynuacje znanych cykli. Niestety, nie zobaczymy dalszego ciągu Eye of the Beholder, nie słyhać też nic o Might and Magic VI. Ale za to już niedługo pojawią się na rynku Elder's Scrolls 2 (kontynuacja Areny zatytułowana DaggerFall), Ravenloft 2 (The Stone Prophet), Dungeon Master 2 (The Legend of Skullkeep) i Lands of Lore 2.

Obok firm wcześniej znanych z rolkowych produkcji (Virgin,SSI, New World Computing) zobaczymy na rynku nowych producentów – np. Blue Byte

sady można nazwać go ojcem role – play. Na niwie gier komputerowych Hunters of Ralk jest jednak debiutem Gygaxa.



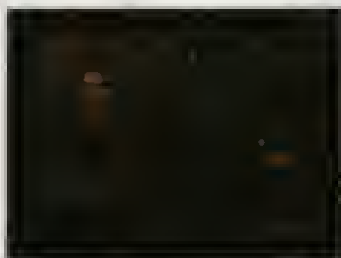
**THE SEVENTH SWORD OF MENDOR**

(do tej pory najbardziej znany z serii Battle Isle), Domark, Grand-slam czy Bullfrog. Wydarzeniem stanie się być może gra wg pomysłu Gary'ego Gygaxa, zatytułowana Hunters of Ralk. A to dlatego, że Gygax jest człowiekiem – legendą dla środowiska graczy RPG. On to stworzył system AD&D, a więc bez prze-

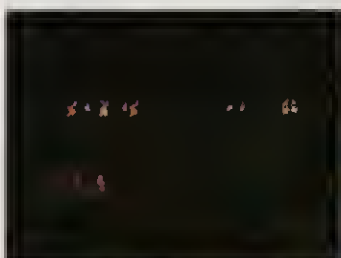
Nową tendencją na rynku staje się łączenie gatunków. I tak firma New World Computing wyda dwa programy będące pomostem pomiędzy RPG i strategią (Heroes of Might and Magic i Hammer of the Gods), Merit – grę przygodową z domieszką RPG, czyli Harvester, a Electronics Arts – RPG z elemen-



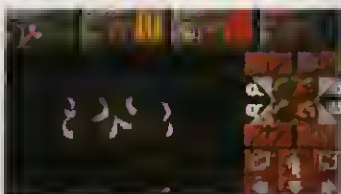
**THE SEVENTH SWORD OF MENDOR**



**ALBION**



**ALBION**

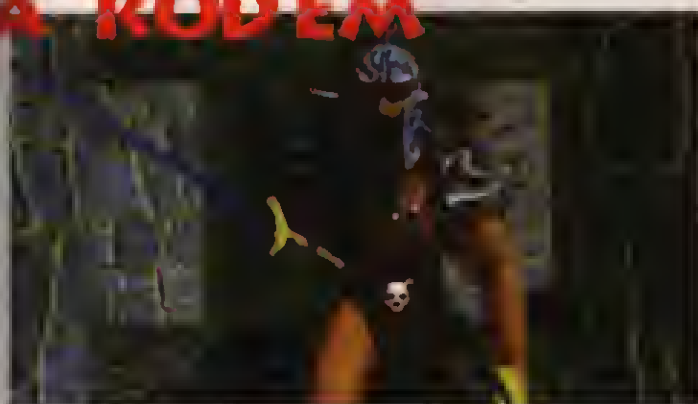


**DUNGEON MASTER 2**



**HEROES OF MIGHT AND MAGIC**





LANDS OF LORE 2



HEROES OF MIGHT AND MAGIC

tami zręcznościowymi pt. Cybermage. Absolutnie nowy pomysł zaprezentuje nam Bullfrog w grze Dungeon Keeper, w której gracz nie prowadzi grupy bohaterów przez labirynty i pułapki, a wręcz przeciwnie – strzeże podziemi przed obcymi przybyszami. Tak więc wcielamy się w potwora, a nie w jego pogromców.

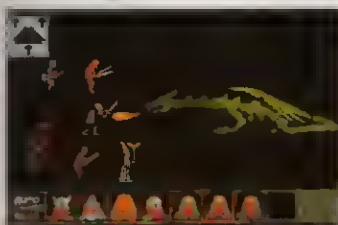
Przyznam, że po zapoznaniu się z ofertą kilku firm, przejrzaniu informacji, screen shotów, slajdów i wersji demonstracyjnych mam już swoich faworytów. Oczywiście, rzetelnej oce-



THE SEVENTH SWORD OF MENDOR

ny będzie można dokonać dopiero po obejrzeniu pełnych wersji gier, ale zaryzykujemy przedstawienie wstępnej oceny.

**HEROES OF MIGHT AND MAGIC** – połączenie strategii i RPG. W świecie Xeenu, znanym z cyklu Might and Magic, toczy

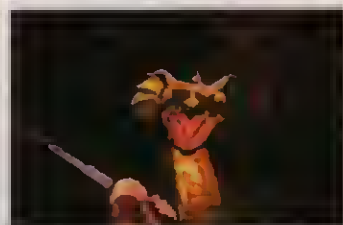


HAMMER OF THE GODS

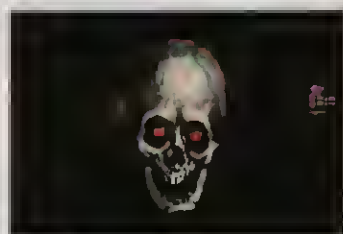
się walka pomiędzy władcami poszczególnych krain. Gracz dowodzi wojskami, prowadzi walki przeciw lordom sterowanym przez komputer, zdobywa grody i miasta, rozbudowuje gospodarkę. Atutem tej gry jest wspaniała, wręcz wypieszczona grafika. New World Computing zapewnia też, że żadna rozgrywka nie będzie podobna do poprzedniej.

**STONEKEEP** – gra zapowiadana od tak dawna, że pierwsza zapowiedź wręcz ginie w pomroce dziejów. Interplay chwali się, iż prace nad programem trwały 25 lat. Miałem okazję obejrzeć intro Stonekeep i przyznam, że czegoś tak rewelacyjnego jeszcze na rynku RPG nie było.

**DUNGEON KEEPER** – niezwykle interesujący pomysł. Nie



STONEKEEP



STONEKEEP

sterujemy grupą bohaterów, mających pokonać Zło i przemierzyć bezkresne labirynty, lecz wcielamy się w Strażnika Podziemi, którego zadaniem jest zlikwidowanie wszystkich obcych, pragnących odkryć nasze tajemnice. Rozstawiamy potwory, przygotowujemy pułapki i tak dalej. Bardzo słusznie! Niech giną dobrzy paladyni!

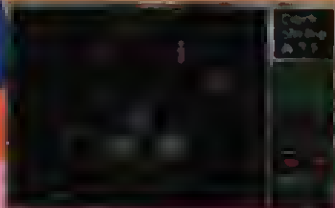
**SEVENTH SWORD OF MENDOR** – gra zrealizowana przez węgierski team pod auspicjami firmy Grandslam. Grafika nie zachwyca, ale program wydaje się mieć bardzo rozbudowaną fabułę, stworzono też ogromny świat. A oto kilka danych: 250 metrów kwadratowych map, 22 podziemia, 5 miast, 300 rodzajów przedmiotów, 100 rodzajów broni, szczegółowy system charakterystyk bohaterów, 125 gatunków potworów, 100 czarów w dwóch systemach magicznych. Brzmi nieźle, prawda?

Jacek Plekara

# NEWS

## DARK STRIKE

Dziwna strzelanina. Choć ładnie wykonana, zupełnie nie nadaje się do grania, a to za sprawą stopnia trudności i sposo-



## CONAN THE CONQUEROR

Na podstawie przygód Conana barbarzyńcy z Cimmerii, którego literacką postać stworzył Robert Howard, powstaje gra przygodowa pod tytułem Conan the Conqueror. Program będzie mieszanką kilku stylów, z izometryczną grafiką, elementami czysto zręcznościowymi oraz mnóstwem zagadek do rozwiązywania (w stylu Darkmire). Producent: Arcane Software. Termin: lato 1995. Komputer: Amiga, PC (rs)

## EVIL'S DOOM

Kolejna gra podobna do Dungeon Master. Olbrzymie podziemia (podobno pięć razy większe niż w DM), fabuła oparta na nieco demonicznym wątku, renderowane obiekty, dużo czarów i magicznych przedmiotów – to powinno ucieszyć każdego fana RPG. Ewentualnie stanowi rozdzielną część w jakiej została wykonana gra – 640x512 (nawet na A500!). Producent: Black Legend. Termin: lato 1995. Komputer: Amiga, PC (rs)

## TOWER OF THE SOULS

Klasyczny action adventure z ładną, izometryczną grafiką. Podstawowe zalety tego programu to: bardzo pomysłowy system sterowania, oryginalny sposób przygotowywania i rzucania czarów, a także wciągający scenariusz i solidne wykonanie. Producent: Black Legend. Termin: lato 1995. Komputer: Amiga, PC. (rs)

bu sterowania statkiem. Z nieznanych powodów autorzy pozbawili gracza możliwości wykonywania jakichkolwiek precyzyjnych manewrów. Jak oszalały bujasz się od brzegu do brzegu ekranu i czekasz, aż Cię wykończą, co zresztą nie trwa długo. Szkoda, bo mogło być całkiem ładnie. Producent: Prism. Termin: już jest. Komputer: PC. (A&G)

## EPIC PINBALL DELUXE

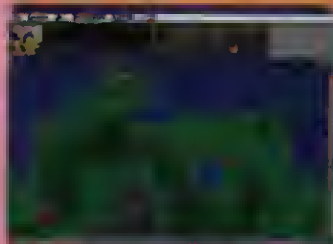
Dwanaście wspaniałych stołów z klasycznej serii Epic Pinball wydanych razem – plus



dotkownie stół nr 13, African Safari. Choć przy Psycho Pinball wszystko błędnie, ale jeśli ktoś w ogóle nie zna flipperów firmy Epic, powinien ten zestaw zobaczyć. Znajdzie tam parę bardzo ciekawych i historycznie ważnych stołów. Producent: Epic Megagames. Termin: już jest. Komputery: PC, PC CD-ROM. (A&G)

## LEGIONS FOR WINDOWS

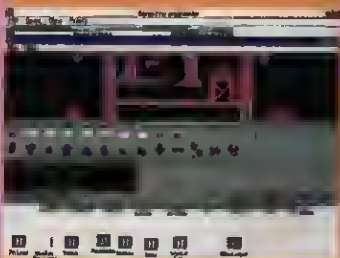
Okenkowa produkcja, przeróbka wcześniejszej gry dla DOS. Pozwala zagrać rolę starożytnego władcy (sporo scenariuszy do wyboru). W zarządzaniu państwem silnie zaznaczono wątek



ekonomiczny, ale głównie podkreślono aspekty militarne. Ciekawa grafika, całość interesująca. Producent: Mindscape. Termin: już jest. Komputer: PC (A&G)

## LEMMINGS FOR WINDOWS

Lemmingi jako temat gier komputerowych eksploatowane są aż do przesady. Lada moment pojawią się Lemmings 3D (jest już całkiem niezłe działająca beta-wersja), zaś teraz możemy pograć w tę wspaniałą grę w wersji dla MS Windows. Wielkich różnic ani nowości nie ma – gdy ktoś lubi małe, chomikopodobne stworzonka, będzie się niezłe bawił.



Producent: Psygnosis. Termin: już jest. Komputer: PC, PC CD-ROM. (A&G)

## MACHIAVELLI: THE PRINCE

Ta gra – to remake znakomitej (choć, Bóg jeden wie dlaczego, niezbyt popularnej) gry Merchant Prince firmy OOP.



Nieuświadomionym przypomnamy, że MP to gra handlowa, pod względem interfejsu (i nie tylko) mocno podobna do Cywilizacji. Wcielasz się w postać weneckiego kupca, zaś polityka (którą należy prowadzić w myśl założeń tytułowego autora) ma dla Ciebie nawet większą wagę niż pieniądze. Świetna gra, szkoda że tak mało (a właściwie wcale) zmieniła w stosunku do pierwszorzutu. Pełny opis za miesiąc. Producent: MicroProse. Termin: już jest. Komputer: PC, PC CD-ROM. (A&G)

## VIRTUAL POOL

Kolejne wariacje na temat bilardu zapowiadają się rewelacyjnie: praca w trybie SVGA,

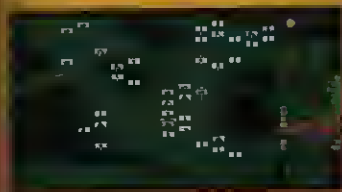


znakomita muzyka, wektorowa grafika przedstawiająca nie tylko stół, ale także całą salę. W wersji CD – full talking, multimedialna historia bilardu, renderowana grafika i mnóstwo innych dodatków. Czekamy z utęsknieniem. Producent: Interplay. Termin: lato 1995. Dystrybucja w Polsce (wersja CD): CD Project. Komputery: PC, PC CD-ROM. (A&G)

## THE PURE WARGAME

Rzeczywiście „czysta” gra wojenna. Rozbudowana, skomplikowana, ale w miarę prosta w obsłudze. Ascetyczna graficznie

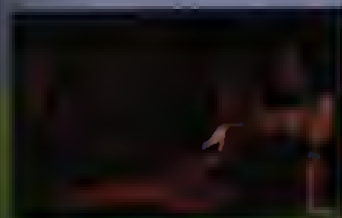




(EGA!], za to ze świetną muzyką. Scenariuszy jest osiem, wszystkie z czasów ostatniej wojny (Sycylia, Amherm, Kanev, Kreta itd.) – każdy z nich związany jest z operacjami powietrzno-desantowymi. Gra doskonała w każdym calu. Producent: OOP. Termin: już jest. Komputer: PC CD-ROM. [Alx]

### VINYL GODDESS FROM MARS

Niech Was piękny screen tyłowy nie zwiedzie, sama gra wygląda znacznie gorzej. Zręcz-



nościówka w stylu Command & Keena (widok z boku, a w niektórych momentach z góry) może się spodobać maniakom, ale raczej nie normalnym ludziom. Jedyne plus to fakt, że pierwsza misja dostępna jest jako shareware. Producent: Union Logic/Six Pounds Sledge. Termin: już jest. Komputer: PC. [Alx]

### WORLD EMPIRE II

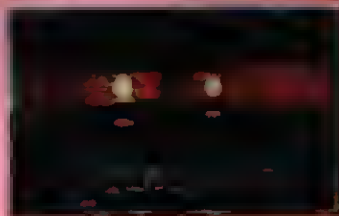
Uproszczona do granic możliwości, ale szalenie wciągająca gra strategiczna pod Windows. Wcielając się w postać ambitnego dyktatora – walczysz z konkurencją, aby podbić świat. Ca-



łość niezłe opracowana graficznie, a przy tym wzbogacona o elementy edukacyjne (nauczysz się nazw stolic państw świata). Producent: Viable Software Alternatives. Termin: już jest. Komputer: PC. [Alx]

### BREAKFREE

Co wyjdzie z połączenia Arkanoida i Wolfensteina? Break-



Free – trójwymiarowy arkanoid, w którym sytuację widzisz z pozycji paletki. Pomysł jest genialny, wykonanie trochę słabsze. Zapewniona niesamowita zabawa na ładnych parę godzin. Istnieje też wersja shareware. Producent: Software Storm. Termin: już jest. Komputer: PC. [Alx]

### OUTER RIDGE

Fantastyczna trójwymiarowa strzelanina. Latając tabułem kosmicznym niszczysz asteroidy



Sporo rodzajów broni i szybka akcja. Obiekty są wspaniale renderowane, muzyka na GUS po prostu zabija. Cała grafika w podwyższonej rozdzielczości 640x400. Niesamowita gra, aż dziw bierze, że to produkcja shareware'owa, a nie dzieło poważnej firmy. Producent: John McCarthy. Termin: już jest. Komputer: PC. [Alx]

### DESCENT v.1.4

No, to mamy rewolucję. Sza- nowni Państwo. Pierwsza gra doomopodobna z grafiką SVGA. Nowy Descent w wersji zarejestrowanej oferuje, poza kilkoma



mniej istotnymi bajkami, możliwość pracy w rozdzielczościach od standardowej 320x200 aż do 640x480. Tę ostatnią udźwignąć może tylko solidny Pentium z dobrą kartą graficzną i dużą ilością pamięci (na DX2/66 nie da się grać, na DX4/100 jest wolnowo), ale za to grafika wprawia w stan zbliżony do lewitacji i przeżyć erotycznych. Koniecznie zobaczcie! Producent: Interplay. Dystrybutor (tylko wersja VGA): CD Projekt. Komputer: PC. [A&G]

### IPS COMPUTER GROUP

W lecie 1995 r. wyjątkowo bogatą ofertę proponuje nam firma IPS: NBA'95 (rzecz jasna – koszykówka), Pyrotechnica (połączenie Descenta i Inferno), Retribution (Comanche przyszłości), Aces of the Deep (symulator łodzi podwodnej), K-50 Hawk (symulator helikoptera), The Lost Eden (przygodówka), Full Throttle (przygodówka z elementami zręcznościowymi), Jungle Strike (zręcznościówka znana z Amigii), Super Street Fighter Turbo (rozbudowana wersja znanej bijatki), Flight Unlimited (symulator lotu), Across the Rhine (strategia wojenna), Frontier II (nie trzeba wyjaśniać).

Niedługo można się też spodziewać interaktywnego filmu przygodowego pt. Phantasmagoria – siedem dysków kompaktowych, absolutny rekord w historii gier komputerowych. Wszystkie gry na PC, PC CD-ROM. [jp]

### POLE POSITION

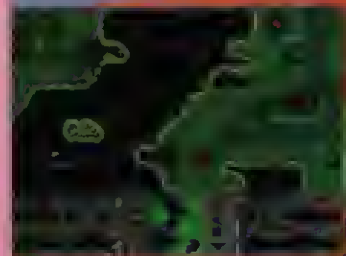
Wśród najróżniejszych managerów prawdziwym rodzynkiem może być gra Pole Position firmy Ascom, przenosząca nas w świat wyścigów Formuły 1. Gra jest wręcz naszpikowana elementami



strategiczno-ekonomicznymi, wśród których znajdziemy operacje finansowe, inwestowanie w kierowców i nowe technologie oraz wiele, wiele innych. Całość ma być okraszona spektakularnymi fragmentami filmów z prawdziwych wyścigów. Producent: Ascom. Termin: lato 1995. Komputer: Amiga, PC. [rs]

### LOST ADMIRAL II

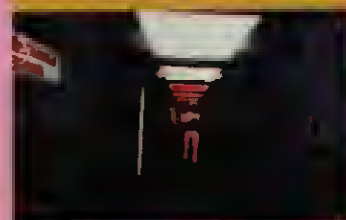
Gra bardzo podobna do pro-



gramu Perfect General II. Tu jednak gracz toczy walkę o panowanie nad morzami. Producent: OOP. Termin: lato 1995. Komputer: PC, PC CD-ROM. [jp]

### ALLEGIANCE

Na podstawie zdjęć i wiadomości o grze można by domnie-



mywać, iż mamy do czynienia z kolejnym następcą Wolfensteina. Oto młody Amerykanin wysłany przez rząd, dostaje zadanie rozprawienia się z kartelem narkotykowym. Teksturowana grafika,

# NEWS

ardzo przypominają zwykłą platformówkę (i to średnią pod względem grafiki). Zręcznościowe opcje w fazie walki, liczne komplikowane zagadki oraz dobra muzyka – to mają być tute programy. Producent: U.S. Gold. Termin: lato 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

## CHAOS ENGINE II

Kontynuacja znanej gry zręcznościowej. Tym razem musisz rozprawić się ze złym baronem



Fortesque. Liczne walki, zbieranie skarbów, zagadki do rozwiązania. Możemy wybierać miejsce akcji spośród pięciu światów. Producent: Bitmap Brothers. Termin: lato 1995. Komputer: Amiga 1200. (jp)

## ULTIMATE SOCCER MANAGER

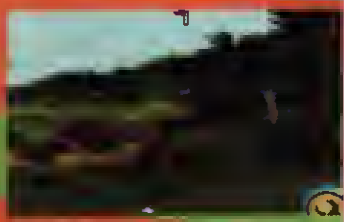
Niezwykle rozbudowany manager piłkarski. Gracz może się nawet zajmować rozbudową przystadionowej infrastruktury, takiej jak bary czy sklepy. Poza



tym interaktywne, animowane akcje meczowe, bogaty rynek transferowy, konferencje prasowe i informacje z mass mediów, pomoc komputerowego asystenta. Producent: Impressions. Termin: lato 1995. Komputer: Amiga 500, Amiga 1200, PC. (jp)

## FAIRWAY TO HEAVEN

Gra obca nam nieco kulturowo, czyli golf. Producent zwraca uwagę przede wszystkim na



niezwykłą grafikę i możliwość obserwacji z kilku kamer. Gra zawiera też porady ekspertów i wywiady z najsłynniejszymi graczami. A więc raj golfisty. Producent: Gametek. Termin: maj 1995. Komputer: PC, PC CD-ROM. (jp)

## ZORRO

Bohater słynnego serialu tym razem pojawia się na ekranach naszych monitorów. Zorro – to



program reklamowany jako cinematic action adventure, ale szczerze mówiąc zdjęcia jakoś

# TOWARZYSTWA

## Złot Atarowców

W dniach 4–6 sierpnia 1995 r. odbędzie się Międzynarodowy Złot Użytkowników Atari (wszystkich typów). Impreza odbędzie się w Omece, w Miejskim Domu Kultury przy ulicy 1. Maja. W czasie zlotu przeprowadzone zostaną konkursy na grafikę, demo, intro i muzykę w różnych formatach. Wśród nagród są m.in.: komputer Atari 1040 Ste i kilka konsol Lynx II. Przewidywana liczba uczestników wynosi ok. 400 osób i rośnie. Gwarantowana dobra zabawa. Po szczegółowe informacje prosimy dzwonić:

XL/XE – Michał Michałowski (05B) 46-34-67 (Gdańsk)

XL/XE – Sebastian Igielski (022) 3B-76-82 (Warszawa)

ST i wyżej – Artur Borkowski tel. w. 333/0-506-6260 (Orneta)

St i wyżej – Piotr Kowalczyk (075) 54-503 (Jelenia Góra)

Organizatorzy: OuaST Club, ul. Sportowa 3b/4, 14-510 Orneta; Towarzystwo Przyjaciół Omety, ul. Mickiewicza 1, 14-510 Orneta; Miejski Dom Kultury, ul. 1. Maja, 14-150 Orneta.

Redakcja Gamblera przewiduje obecność swojego przedstawiciela na zlocie atarowców. (ws)

## INTEL OUTSIDE Party 2

W dniach 29–30 sierpnia w Klubie Studenckim „Stodoła” odbędzie się kolejny zlot komputerowy, organizowany przez warszawskie grupy UNION i MYSTIC. Biorąc pod uwagę duży sukces ubiegłorocznego zlotu (ponad 500 przyjezdnych) możemy mieć nadzieję, że tegoroczne party będzie równie udane, jak poprzednie. Organizatorzy gwarantują dużo ciekawych atrakcji w postaci najprzeróżniejszych konkursów, koncertów oraz pokazów filmów Manga oprócz standardowych konkursów odbywających się na tego typu zlotach, czyli: demo, intro, graphix i music compo. Mimo nazwy, sugerującej ukierunkowanie zlotu tylko dla amigowców – pecciarze również będą

możli wzięć udział w zlocie (ze swoim sprzętem). Organizatorzy nie gwarantują jednak żadnych specjalnych konkursów tylko i wyłącznie na PC. Wszyscy zainteresowani udziałem w copy party proszeni są o kontakt z organizatorami w celu zarezerwowania sobie miejsc (to tylko dla dużych grup komputerowych): Party Hotline 090206684, zaś potwierdzenia prosimy przysyłać listownie pod adresem: Mr.Root of Union, P.O.Box 23, 05-807 Podkowa Leśna. Party jest sponsorowane przez firmę ESCOM. (rk)

## ART ZINE SHOW

Punkt 18.00 w warszawskim kinie TECZA rozpoczęła się historyczna impreza alternatywnego młodzieżowego ruchu artystycznego – Pierwszy (może ostatni) „międzynarodowy” festiwal Art Zinów. Wśród fali dźwięków i rytmów Wojtka Żmudy (Schistosoma) imprezę rozpoczął legendamy Pavique (Lampa i Iskra Boża) prezentując się w postaci konferansjera. Do Tęczy zjechali twórcy poezji i prozy podziemnych Art Zinów lat 80. i 90. Andrzej Rodys (LiB) – sentymtalne wiersze bez rymów. Kazik Malinowski – liryczne wiersze z rymami. Swoją twórczość zaprezentowali także: Miłosz Rynarzewski (Kobieta) – ujął swoimi tekstami, Janek Suszek, Ekkluziv, Janek Sobczak (Tytuł Dzień Dobry), Jacek Podsiadło i Dobry Jaśko. Niezdrowe podniecenie wzbudził swoimi „wulgarnymi” wierszami (?) Artur Cezary Krasicki.

Nie obyło się bez muzyki. Wystąpiły kapele: Joanna Makabre-ska, Pidżama Porno i Rozkrock. Najlepiej została przyjęta Pidżama – wśród tańczących pogo szalejący fani rzucali się ze sceny. Przerwywniki wypełniały produkcje Zyg-giego Stardusta dla TV Zielonej Góry. W czasie show Kazik Malinowski wręczył Arturowi Cezaremu własnoręcznie wykonaną statuetkę Złotego Prącia 1995. Przez cały czas trwania imprezy można się było zaopatrzyć w wydawnictwa w specjalnie przygotowanym kiosku.

Wspaniale, że istnieją jeszcze takie imprezy młodzieżowe, gdzie w dobranych proporcjach można posłuchać muzyki i twórczości młodych, zbuntowanych poetów. Przepelniona sala (koszt wstępu 5 zł) potwierdza, że ducha to jeszcze mamy (KK)

# KRONIKA



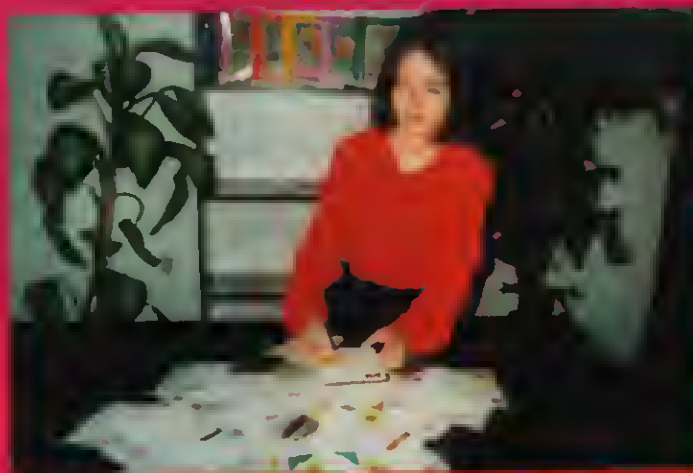
Świąteczny konkurs JAJCO (zbiór 4/95) autorstwa **Przemysła Ścierańskiego** był trudniejszy od poprzedniego tego typu (z 12/94 Gamblera), ale zraziło to naszych wiernych czytelników. Tylko 10 uczestników na 160 startujących nadesłało nieprawidłowe odpowiedzi. Aby wziąć udział w losowaniu Nagrody Głównej trzeba było podać oba hasła – rozstrzygnięcie konkursu:

1. GIERCOWANIE TO WYBRANECÓW POWOŁANIE.
2. JAGUAR WZSAK NIEWIELKI MA SUPERGIERKI.

Uroczyste losowanie nagród przeprowadziliśmy 25 maja 1995 r. Nagrodę Główną – konsolę 64-bitową **Jaguar** wylosował **Dawid Galas** z Krakowa. Nagrodę tę ufundowała firma **Consumer Electronics Trade**, Wrocław, ul. Wieczysta 1/2, tel./fax (071) 68-86-56.



Nagrodę Dodatkową – przenośną kolorową konsolę **Lynx**,



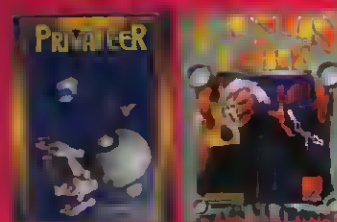
## Konkurs JAJCO wyniki

również ufundowaną przez firmę **Consumer Electronics**



**Trade** z Wrocławia, wylosował **Leszek Skuza** z Kętrzyna.

Nagrody w postaci licencji nrych gier komputerowych wylosowali **Radosław Gruba** z Wrocławia, **Konrad Kaźmirek** z Krzeszowic, **Łukasz Kmiotek**



z Bielawy, **Jan Malczewski** z Puław i **Bartosz Pękala** z Łęborka. Gry: 1942 PAW, Lands of Lore, Pacific Strike, Privateer oraz System Shock ufundowała firma **IPS Computer Group**, Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66, 642-27-68, fax 642-27-69.

Roczne prenumeraty **Gamblera**, ufundowane przez Wydawnictwo **Lupus**, wylosowali: **Jacek Borys** z Radborza, **Anna Dondera** z Wyszkowa, **Tomasz Kosior** z Mielca, **Przemysław Kozłowski** z Kowalowa, **P. Lenartowicz** z Oleśnicy, **Jarosław Makowski** z Nidzicy, **Dawid Oszkiewicz** z Wir, **Zuzanna Rutkowska** z Poznania, **Bogusław Stanisławski** z Łomży i **Arkadiusz Szewczyk** z Elbląga.

Szczęśliwcom serdecznie gratulujemy! Dziękujemy wszystkim za nadesłane życzenia, uwagi krytyczne i propozycje...

**Mirek Domosud**

## Otello – i wszystko gra

Planowany na lipiec koniec maratonu pod hasłem „wszystkie programy duże i małe grające Otello” nie powiódł się. Wielostopniowe eliminacje oraz wszechstronna ocena konkursowych programów trwają nadal. Obecnie rozgrywane są półfinały (16 najlepszych programów), tak więc ciągle nie wiadomo, komu przypadną nagrody (choć po dotychczasowych wynikach już dać rysującą się czołówkę).

Otwartą sprawą jest także przyznanie nagrody za walory artystyczno-funkcjonalne. Duże wrażenie robi oprawa jednego z programów ogrywającego pliki .fli na starcie, ale i inne programy nie pozostają zbytnio w tyle – ciesząc oko, ucho i nie męcząc obsługą.

Za miesiąc przedstawimy rozstrzygnięcie tej imponującej batalii. Szczegółowe wyniki w postaci dokładnego raportu z rozgrywek wraz z oceną programów zostaną opublikowane dla wszystkich uczestników konkursu. Na łamach **Gamblera** pojawi się jedynie skrócone omówienie zawodów – ocena najlepszych, wybranych programów.

**Andrzej Majkowski**

UWAGA: Wyniki konkursu **Prima Aprills** przedstawimy w numerze sierpniowym. Nadesłane odpowiedzi zaskoczyły nas tak, że dotąd nie możemy się pozbierać. (Red.)

## OKO BEHOLDERA

rozwiązanie konkursu

**Jacek Piekara**

# G A L E R I A

Jest taki międzynarodowy konkurs, w którym może wziąć udział każdy komputerowy artysta do lat 26. To Young Electronic Arts – Europejski Konkurs Sztuki Komputerowej Młodych. Autorem konkursu jest nleżyjący już wybitny artysta niemiecki, Anton Bubenik. Dzięki osobistemu zaangażowaniu Zdzisława Pokutyckiego z Wrocławia – już od 1990 r. organizowana jest polska edycja tego konkursu. Z wydanego na CD-ROM przez firmę EL-PRO z Wrocławia zbioru komputerowych obrazów z lat 1990–1994 YEA, pozwoliłem sobie wybrać najciekawsze i najbardziej reprezentatywne – moim zdaniem – prace. Jest to także moje pożegnanie z Galerią Gamblera, którą miałem zaszczyt prowadzić od pierwszego numeru pisma.

Glob – Przemysław Bartoś

Scena – Michał Boćuch

Dom – Michał Moćko

W Galerii Gamblera prezentujemy nadsyłane przez Czytelników prace graficzne, wykonane dowolną techniką, o całkowicie swobodnej tematyce. Mogą to być obrazy malowane tradycyjnie albo z wykorzystaniem komputera, nawet dobrej jakości prace fotograficzne znajdują swoje miejsce w Galerii.

Należy tylko spełnić następujące warunki:

1. Artysta wysyłając prace załącza oświadczenie, że jest ich autorem i jedynym właścicielem praw autorskich oraz zgadza się na opublikowanie prac w magazynie Gambler nieodpłatnie, jedynie dla przyszłej sławy.
2. Do nadesłanych prac trzeba dołączyć krótką notkę informacyjną o autorze, jego zainteresowaniach, warsztacie pracy itp. Jeżeli któreś z nadesłanych grafik były już prezentowane publicznie, np. na łamach innych czasopism, to należy o tym napisać.
3. Wyboru prac dokonujemy na podstawie subiektywnej oceny nadesłanych materiałów. Dla autorów najbardziej przebojowych prac przewidujemy nagrody – niespodzianki.

Paris 1894 – Piotr Barszczowski

W rlatnl – Tomasz Wawrzyniak